

POWER PLAY Infos auf Seite 3
PC Games
Wissen, was gespielt wird
www.pcgames.de
12/2007
DVD
VOLLVERSION
SACRED
Legendäres Action-Rollenspiel:
• Riesige Fantasy-Spielwelt
• Über 100 Stunden Spielzeit
• Add-on auf PC ACTION 12/07
SACRED 2 VORSCHAU-VIDEO
Wir spielten den Nachfolger zwei Tage lang!
WELTEXKLUSIV
EXTRA-RIESEN-DEMO
ANNO 1701
Der Fluch des Drachen
Stundenlanger Aufbau-Spaß: Drei Original-Missionen aus der Kampagne des Add-ons!
... UND AUSSERDEM:
Ausführlicher Test • Editor-Guide
Offizielle Demo • 6 Minuten Video
ÜBER 50 SEITEN TESTS
• The Witcher (Beta-Test) • Timeshift
• Enemy Territory: Quake Wars
• Pro Evolution Soccer 08 • FIFA 08
• Sega Rally • Fußball Manager 08
• Add-ons zu Age of Empires 3
+ Company of Heroes
CRYSIS
TEST 8 Seiten + Video: Wie schlau sind die Gegner?
Was taugt der Nanosuit? Wie revolutionär ist die Grafik?
Und wie viel Spielzeit gibt's fürs Geld? ab Seite 56
HELLGATE LONDON
TEST Klartext: Funktioniert Diablo auch in 3D?
80 Stunden gespielt, 10 Minuten Video! ab Seite 76
OPERATION FLASHPOINT 2
Realistisch, dramatisch, gigantisch: PC Games
enthüllt Grafik, Physikeffekte, Gegner-KI. ab Seite 22
Titelstory: Crysis | Test: Hellgate: London • Fußball Manager 08 | Vorschau: Operation Flashpoint 2
COMPUTEC
12/07 | € 5,30
4 191278 205306 12
16
usk
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

# EDITORIAL



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

## Powerplay bei PC Games

**MONTAG | 1. Oktober 2007**

Monat für Monat buhlen Dutzende von Computer-Zeitschriften um die Gunst der Leser – seit Jahren tobt eine regelrechte Vollversions-, Preis- und Exklusivstory-Schlacht am Kiosk. Eine Schlacht, die ihren Tribut fordert: Ende September, kurz vor dem 3. Geburtstag, kommt das endgültige Aus für den ehrgeizigen PC-Games-Konkurrenten PC Powerplay – die Ausgabe 10/07 ist die letzte. Auch wenn der dahinterstehende Cypress-Verlag aus Höchberg (bei Würzburg) schließen muss: Mehrere Magazine – etwa Games Aktuell oder die Playstation-Zeitschrift Play3 – werden fortgeführt und erscheinen ab sofort bei COMPUTEC MEDIA (PC Games, PC Action, SFT). Wir sind glücklich, dass wir bekannte und erfahrene Kollegen aus dem PC-Powerplay-Team – etwa Simon Fistrich, Rüdiger Steidle, Florian Stangl – für COMPUTEC gewinnen können. Auch die bisherigen PC-Powerplay-Abonnenten heißen wir ganz herzlich willkommen bei PC Games: Die Redaktion wird alles daransetzen, dass Sie sich bei Ihrer „neuen" Fachzeitschrift mindestens genauso gut aufgehoben fühlen wie bei PC Powerplay.

**MONTAG | 15. Oktober 2007**

Gefühlt waren es ungefähr 27 **Crysis**-Titelstorys, tatsächlich schaffte es der Ego-Shooter „nur" zwei Mal aufs Cover von PC Games: Einmal zur 06/06 und ein Jahr später zur 06/07. In diesem Monat ist es wieder soweit – und wir können endlich Tacheles reden: Im großen Test ab Seite 56 erfahren Sie, wie viel Spielzeit in **Crysis** steckt, ob die mit vielen Vorschusslorbeeren bedachte Grafik wirklich alles in den (Echtzeit-)Schatten stellt und was es mit dem sagenumwobenen Nanosuit auf sich hat. Zweites Test-Highlight: **Hellgate: London**, das Debüt der Flagship Studios. Schaffen es die ehemaligen Blizzard-Designer, das **Diablo**-Prinzip sinnvoll in ein 3D-Fantasy-Scifi-U-Bahn-System zu übertragen? Die Antwort finden Sie ab Seite 76.

**DONNERSTAG | 18. Oktober 2007**

Damit die Tests pünktlich zum Verkaufsstart erscheinen, sind es in der Regel 99%-fast-fertig-Versionen, die uns die Spielehersteller zur Verfügung stellen – für ein seriöses Urteil völlig ausreichend. Bei komplexen, anfälligen Solo- und Online-Rollenspielen lehrt schmerzliche Erfahrung, dass man tunlichst die endgültige Fassung abwarten sollte. Den Beta-Test zu **The Witcher** lesen Sie ab Seite 84, die Wertung auf pcgames.de.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe – gerade allen neuen Lesern – wünscht Ihnen
**Ihr PC-Games-Team**

## HELDEN DER ARBEIT



**Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.**
Fleißiger als die Polizei erlaubt waren in diesem Monat unsere Redakteure Ansgar Steidle (links) und Sebastian Weber. Ansgar betreute die bislang umfangreichste Ausgabe von PC Games Extended (passend zur Vollversion **Sacred**) und die Sneak-Peek-Aktion zum Action-Spiel **Kane & Lynch: Dead Men**. Von Sebastian stammt unter anderem der Test zum **Fußball Manager 08** und der **FIFA**-vs.-**PES**-Vergleich.

## AKTUELL IM HANDEL



**Die Siedler 6: Das offizielle Magazin**
In Zusammenarbeit mit Ubisoft und Blue Byte ist das offizielle Heft zur 6. **Siedler**-Folge entstanden. Für 6,99 EUR gibt es Komplettlösungen, Making-ofs, Interviews und eine prall gefüllte DVD. Highlight: Der beigelegte 2008-Tischkalender mit zwölf stimmungsvollen Motiven.



**PC Games Hardware Premium „Crysis"**
Neidische Blicke werden Sie für das exklusive **Crysis**-Schlüsselband ernten, das der Premium-Ausgabe der aktuellen PCGH beiliegt. Außerdem im Paket: ein 36-seitiges Booklet und ein riesiges DIN-A1-Poster mit atemberaubenden Motiven. Ab 6. November überall im Handel!

# INHALT 12/07

TEST
## Crysis




Redakteur Robert Horn im Feuertaumel: Er testete Cryteks neuen Edel-Shooter ausgiebig auf Herz und Nieren. Seinen Grund zur Freude lesen Sie ab

Seite 56

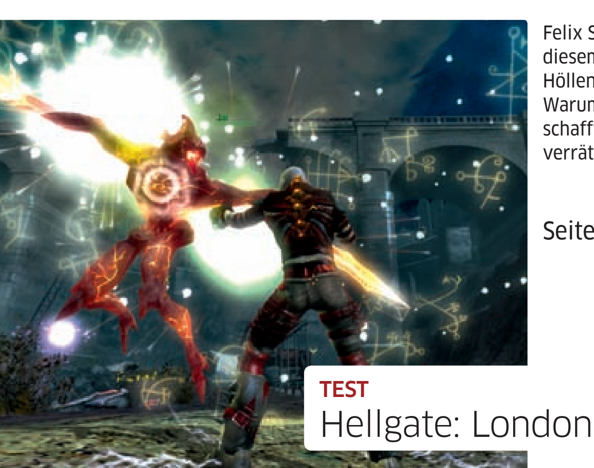
▶ = Titelstory

## MAGAZIN ab Seite 11



## VORSCHAU ab Seite 21

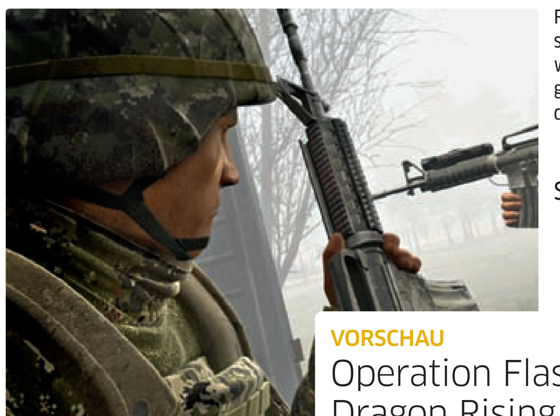




TEST
## Hellgate: London

Felix Schütz tauchte in diesem Monat tief ab – in den Höllenschlund von London. Warum Flagship es nicht schafft, **Diablo** zu entthronen, verrät der Test.

Seite 76



VORSCHAU
## Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

Realitätsnähe stand bei **OFP** schon immer hoch im Kurs, wenn es um das Gameplay ging. Jetzt gilt das auch für die Optik – so der Plan.

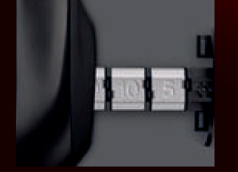
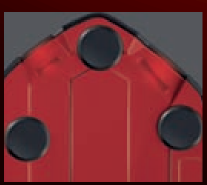
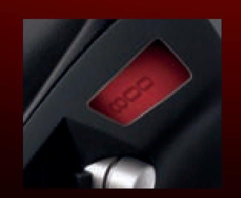
Seite 22

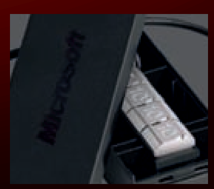
# Du hast es in der Hand.

Microsoft®
SIDEWINDER™
mouse

Die SideWinder-Mouse bietet alle Möglichkeiten für ein perfektes Custom-Tuning. Gewicht, Kabellänge, Gleitverhalten, Tastenbelegung, Makros, DPI – es gibt eigentlich nichts, was man nicht individuell einstellen kann. So verfügst du über fast 5.000 Einstellungsmöglichkeiten für dein ideales Setting.

- Genaue Gewichts-Einstellung: Dein Wunschgewicht bis zu 30 g – in 5- & 10-Gramm-Einheiten.
- Austauschbare Füße: Drei verschiedene Materialien – für perfektes Gleiten auf jedem Untergrund.
- Integriertes LCD-Display: Weltneuheit: DPI und Makros immer im Blick.
- Makro-Speichertaste: Weltneuheit: Mit einem Klick im Spiel Makros speichern.
- Kabel-Management-System: lässt das überflüssige Kabel verschwinden – für fast kabellose Freiheit.




Ausgabe 11/2007




**www.microsoft.com/germany/hardware**

## TEST ab Seite 55



## PRAXIS ab Seite 129



## HARDWARE ab Seite 147



## STANDARDS ab Seite 164





TIPPS
Anno 1701: Editor-Tipps

Mit dem Add-on **Der Fluch des Drachen** kommt auch der schnieke Inseleditor für **Anno 1701** daher. Klar, dass wir Ihnen Starthilfe geben.

Seite 138



HARDWARE
Technik-Trends

Welche Technikschmankerln nutzen die kommenden Spiele? Was bringen Physik-Karten und wie entwickelt sich der Einsatz von Direct-X-10-Effekten weiter?

Seite 154

## SPIELE IN DIESER AUSGABE



37,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Die Fussballreferenz für 2008.
Art. Nr.: 958 5635, 958 5634,
958 6029, 958 1946, 958 5633
WIR LIEBEN TECHNIK!
WIR HASSEN TEUER!
ERHÄLTLICH FÜR:
PS2 für 49,-
PS3 für 59,-
PSP für 35,-
XBOX 360 für 59,-
USK: Freigegeben ohne Altersbeschränkung
Alle Angebote gültig ab 31.10.07. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen.
Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.
Special Edition
Nur bei Saturn erhältlich
Erhältlich ab 09.11.07
25,-
42,-
47,-
USK: Freigegeben ab 6 Jahren
USK: Keine Jugendfreigabe
USK: Keine Jugendfreigabe

# TOP-THEMEN PCGAMES.DE



▲ **BRANDAKTUELL** | Erfahren Sie noch vor dem Heftverkauf, wie sich der Testverlauf gestaltet.

▶ **EXKLUSIV** | Unsere Screenshots geben Ihnen lange vor dem Release der Spiele einen Einblick.

**ANGESPIELT**

## Neue Rubrik eingeführt

Seit diesem Monat haben wir ein neue Sparte auf unserer Webseite: Angespielt. Egal ob Entwicklerbesuch oder eben eingetroffenes Testmuster, wir verraten Ihnen exklusiv unseren Ersteindruck und zeigen Screenshots en masse. So erhalten Sie zum Beispiel für **The Witcher** und **Hellgate: London**, die wir beide diesen Monat im Test haben, ausführliche Testtagebücher und Hunderte von Bildern auf:

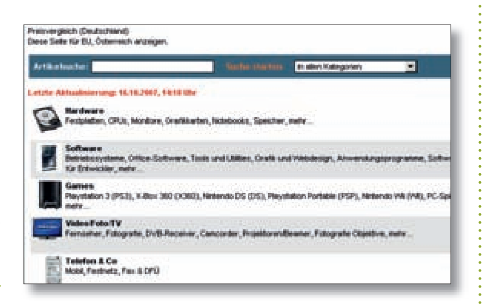
**Info:** www.pcgames.de

**GEIZHALS.AT**

## Preisvergleich auf pcgames.de

In Zusammenarbeit mit der österreichischen Webseite geizhals.at bieten wir Ihnen auf pcgames.de einen ganz besonderen Service. Mit einer Suchmaschine finden Sie spielend Hardware, Fernseher, Sportgeräte – alles, was das Herz begehrt, zum günstigsten Preis.

**Info:** www.pcgames.de



# GEWINNSPIEL

WIR VERLOSEN ZUSAMMEN MIT ATARI DEUTSCHLAND GMBH DREI VOLLVERSIONEN **RACE 07** UND ZWEI **RACE 07**-T-SHIRTS, EINES VON TOURENWAGENFAHRER TOM CORONEL, DAS ANDERE VON OLIVIER THIELEMANS SIGNIERT.

### Wie heißt der Entwickler von Race 07

A | Simbin
B | Klimbim




**RASANT |** Neben dem Rennspiel **Race 07** verlosen wir zwei T-Shirts, von je einem Rennfahrer handsigniert.

## TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie Ihre Antwort und Adresse mit dem Betreff „Race 07-Gewinnspiel" an **race@pcgames.de**. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der ATARI Deutschland GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Einsendeschluss: 16. November 2007**.

HORN DES MONATS*:
## ROBERT HORN




Der Meister selbst mischt diesen Monat kräftig im Kampf um die begehrte Trophäe mit. In der Vorschau von **Left 4 Dead** (ab Seite 28) schrieb er: „So starb keiner der Tester während der Proberunden." Na, Herr Horn, da sind wir aber froh, dass Sie den Vor-Ort-Besuch in Seattle überlebt haben! Wer hätte sonst diese Rubrik mit sinnigem Unsinn gefüllt?

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."



Christian Burtchen

**„Lesen Sie diese Kolumne! Jetzt! Da stehen nämlich viele interessante Dinge drin."**

Verzeihen Sie die zugegebenermaßen plumpe Ansprache, aber angesichts der aktuell um Ihre Aufmerksamkeit balzenden Konkurrenz muss ich zu rabiaten Mitteln greifen, damit diese Zeilen innerhalb der ganzen Werbung überhaupt noch gefunden werden. Mit dieser Ausgabe ist es exakt ein Jahr her, dass ich mich bei PC Games offiziell einquartiert habe. Während man uns Männern ja häufig vorwirft, irgendwelche ach so wichtigen Jubiläen (Hochzeitstag, Geburtstag, Kennenlerntag) zu vergessen, nutze ich die Gelegenheit für einen Rückblick. Im Spätherbst 2006 trudelte das Testmuster zu **Anno 1701** ein – mittlerweile wurde endlich der Wunsch nach einem Add-on mit Kampagne erhört. Außerdem warf ich damals einen ersten Blick auf **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs** – und war wie nahezu alle Besucher des Presse-Termins sehr angetan. Das vergangene Ausgabe entstandene Testresultat hat weniger etwas damit zu tun, dass niemand vorher die Schwächen sehen wollte, sondern liegt an den Auswirkungen eines gründlichen Langzeittests, wie wir ihn natürlich immer praktizieren. Exakt, ich bin jetzt an dem Punkt angekommen, wo ich unser Testsystem über den Himmel lobe und unsere gründliche Arbeit anpreise. Was ist mir besonders aufgefallen während dieses Jahres mit den vielen, vielen Nachtschichten (Vorteil: bei der 0:35-Uhr-Wiederholung von **Dr. House** kommt weniger Werbung)? Dass der Trend im Spielebereich klar dazu übergeht, auf möglichst vielen Plattformen in möglichst vielen Ländern möglichst viele Menschen anzusprechen. Die Auswirkungen der letztgenannten Ziele sieht man an den Gemütlichkeits-Siedlern besonders. Die einen finden es gut, dass man sich in **Die Siedler** nicht einarbeiten muss, die anderen – etwa wir – vermissen jeglichen strategischen Anspruch. Immerhin: Eine Befürchtung hat sich erfreulicherweise nicht bewahrheitet – Ingame-Werbung. Ich bin sehr froh darüber, dass Geralt (**The Witcher**) mir nicht von seiner Lieblingswurstmarke erzählt, die ich auch gleich online erwerben kann. Wobei das endlich mein Hauptproblem lösen würde: geschlossene Läden nach Feierabend.

## TOP 10 DEUTSCHLAND

| Platz | Titel | Hersteller | Erscheinungsjahr |
|---|---|---|---|
| 1 | Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs | Ubisoft | Erscheinungsjahr: 2007 |
| 2 | FIFA 08 | Electronic Arts | Erscheinungsjahr: 2007 |
| 3 | Command & Conquer 3 Tiberium Wars | Electronic Arts | Erscheinungsjahr: 2007 |
| 4 | World in Conflict | Vivendi | Erscheinungsjahr: 2007 |
| 5 | Enemy Territory: Quake Wars | Activision | Erscheinungsjahr: 2007 |
| 6 | Die Sims 2: Gute Reise | Electronic Arts | Erscheinungsjahr: 2007 |
| 7 | Company of Heroes: Opposing Fronts | THQ | Erscheinungsjahr: 2007 |
| 8 | World of Warcraft: The Burning Crusade | Vivendi | Erscheinungsjahr: 2007 |
| 9 | Medal of Honor: Airborne | Electronic Arts | Erscheinungsjahr: 2007 |
| 10 | Bioshock | 2k Games | Erscheinungsjahr: 2007 |

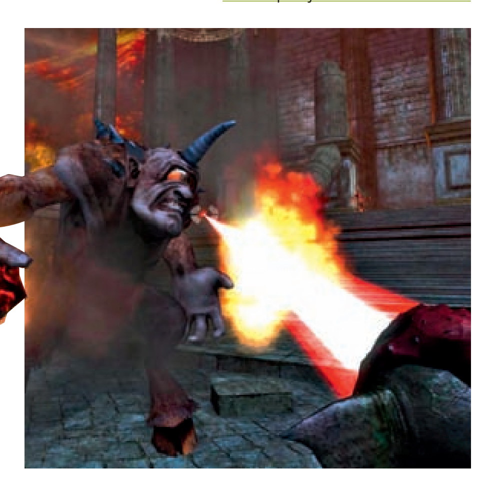
[Quelle:] SATURN

**PAINKILLER: OVERDOSE**

## Zurück in die Hölle

Schnell, hart, fragwürdig – drei Adjektive, die **Painkiller: Overdose** treffend beschreiben. Der unkomplizierte Ego-Shooter aus dem Hause Jowood setzt auf verrückte Waffen und Gegner. Clowns, die fiese Grimassen ziehen, und brennende kleine Mädchen sind nur zwei Beispiele der Kreaturen, die Sie erwarten. Die Geschichte knüpft grob an den Vorgänger an, spielt aber eine untergeordnete Rolle. Einen detaillierten Ersteindruck finden Sie auf pcgames.de. Die kurzweilige Ballerei erscheint noch im Oktober.

**Info:** www.projectoverdose.com





**THE CHOSEN**

## Gut gegen Böse

Durch den Fund des Steins der Weisen erlangt der Zauberer Markus Unsterblichkeit. Er macht sich auf, die Weltherrschaft zu erreichen. Fortan überfluten Monster das Land. Eine geheime Bruderschaft setzt sich das Ziel, den Plan des bösen Magiers zu vereiteln – was Ihre Aufgabe im Action-Adventure **The Chosen** darstellt. Der Kampf beginnt am 21. November.

**Info:** www.thechosen-game.de

DER HERR DER RINGE ONLINE

## Zu Gast bei den Schöpfern von Mittelerdes Online-Welten

An der Tafel von Jeffrey Steefel steht „spineless liar". Das bedeutet: rückgratloser Lügner. Wir fragen den HdRO-Produzenten, was es damit auf sich hat. „Eine Wette mit den Kollegen, bitte frag nicht weiter", antwortet er mit einem Funkeln in den Augen. Weitere Erkenntnisse unseres Besuchs bei Turbine in Boston: Der Entwickler liefert mit dem nächsten Patch so viele Inhalte und Verbesserungen, dass er glatt als Add-on durchgehen könnte! Wir probierten das neue Housing-System aus, bekämpften einen Balrog – und sahen Gollums ersten Auftritt im Spiel. Klasse, Turbine!

**Info:** www.lotro.com

**KURIOS** | Auf seinem Streifzug durch die Turbine-Büros entdeckte Felix den Ausdruck seiner **HdRO**-Vorschau, umringt von denen der internationalen Konkurrenz.

**RINGHERR** | Der humorvolle Jeffrey Steefel ist mächtig stolz auf seinen Rollenspiel-Hit.



KANE & LYNCH

## Nachfolger in Arbeit

Am 23. November erscheint **Kane & Lynch: Dead Men** für den PC. Eidos zweifelt offensichtlich nicht an dem Erfolg des Shooters und gab schon jetzt den Produktionsstartschuss für einen Nachfolger. Dies bestätigte Jane Cavanagh, Geschäftsführerin des englischen Publishers, gegenüber mcvuk.com. Derweil bekundeten die Liongsate Filmstudios Interesse an der Verfilmung des Duos.

**Info:** www.kaneandlynch.com

SCI ENTERTAINMENT

## Fortsetzung folgt




Neues Spielefutter in Aussicht: SCi Entertainment enthüllte kürzlich, dass ein Nachfolger zu **Just Cause** in der Entwicklung befindet. Ebenfalls in Planung sind das nächste **Hitman**-Abenteuer, dessen Leinwandauftritt immer mehr Gestalt annimmt, und die Fortsetzung des im Zweiten Weltkrieg angesiedelten Strategiespiels **Battlestations: Midway**. Auch die Fans der hübschen Archäologin Lara Croft freuen sich im nächsten Jahr über neues Spielmaterial.

**Info:** corporate.sci.co.uk

PC-GAMES-RANKING

## Es war ein ganz normaler Tag – unfreiwillige Helden im Vergleich:

1. [ **Hamster aus Day of the Tentacle** | Er beweist eindeutig, dass Mikrowellen nicht schädlich und bei großer Kälte nützlich sind. ]
2. [ **Gordon Freeman aus Half-Life (dt.)** | Vom Streber zum Weltenretter: eine Aufgabe mit vielen Unbekannten. ]
3. [ **Wildschweine aus Gothic 3** | Setzen sich durchschlagskräftig gegen Wilderei ein. ]
4. [ **Tommy aus Prey** | Erweitert den Moonwalk im Kampf gegen Aliens. ]
5. [ **Sandsack aus C&C** | Unmögliche Bauvorhaben? Kein Problem. ]

# PC GAMES LESER-CHARTS
## EINZELSPIELER

### 1 Bioshock
2k Games — Erscheinungsjahr: 2007

Irrational Games feiert mit seinem Projekt Erfolge: **Bioshock** steht noch immer hoch im Kurs. Kein Wunder also, dass die Entwickler schon über einer Fortsetzung brüten.

### 2 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
THQ — Erscheinungsjahr: 2007

Der Störfall in Tschernobyl hat die Umgebung des Reaktors in ein lebensfeindliches Ödland verwandelt – Grundgerüst für die packende Geschichte des Rollenspiel-Ego-Shooter-Mixes.

### 3 Gothic 3
Jowood — Erscheinungsjahr: 2006

Das letzte **Gothic** von Entwickler Piranha Bytes sorgte bei seinem Erscheinen für einigen Wirbel. Grund: Bugs. Unterdessen hat sich Publisher Jowood vom Entwickler getrennt.

### 4 GTA San Andreas
Take 2 — Erscheinungsjahr: 2005

Vom Kleinganoven zum Anführer einer schlagkräftigen Gang. Das Erfolgskonzept der **GTA**-Reihe verhilft dem bislang aktuellsten Teil der Serie abermals zu einem Platz in den Top 10.

### 5 Half-Life 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2004

Drei Jahre nach dem Hauptspiel erscheint nun **Episode Two**. Endlich erfahren die Fans von Gordon Freeman, wie es mit ihm weitergeht. **Episode Three** ist bereits in Entwicklung.

### 6 Anno 1701
Sunflowers — Erscheinungsjahr: 2006

Obwohl es Sunflowers nicht mehr gibt, geht die Spielreihe weiter. Ob der Einfluss von Ubisoft das **Anno**-Gefühl verändert, erfahren Sie im Test des Add-ons auf Seite 90.

### 7 The Elder Scrolls 4: Oblivion
Take 2 — Erscheinungsjahr: 2006

Trotz anfänglicher Probleme mit Bugs hat sich das Mammut-Rollenspiel von Bethesda zum Dauerbrenner gemausert. Kein Wunder also, dass es immer noch in den Charts vertreten ist.

### 8 Diablo 2
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2000

Bei Multiplayer-Freunden schon lange beliebt, begeistert der Urvater des Hack & Slay auch Solospieler wieder. Den Test zum Quasi-Nachfolger **Hellgate: London** gibt es auf Seite 76.

### 9 Gothic 2
Jowood — Erscheinungsjahr: 2002

Das Abenteuer des namenlosen Helden auf der Insel Khorinis fesselt Rollenspieler noch immer. Schade nur für Fans der Reihe, dass Piranha Bytes an **Gothic 4** nicht mitarbeitet.



**BEEINDRUCKEND** | Selbst ein Jahr nach Veröffentlichung zaubert die Engine von **Anno 1701** noch hübsche Bilder.

### 10 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr: 2005

Knapp zwei Jahre alt, hält sich **Call of Duty 2** weiter in der Hitliste. Ob es der Nachfolger **Call of Duty 4: Modern Warfare**, der im November erscheint, verdrängen wird?

F.E.A.R. (DT.)

# Zweites Add-on angekündigt




Mit Mission Perseus erscheint im November die zweite Stand-alone-Erweiterung zu F.E.A.R. (dt.). In der Rolle eines in den Vorgängern nicht spielbaren Soldaten erleben Sie eine Parallelgeschichte zu den ursprünglichen Ereignissen aus einer neuen Perspektive. Ausgestattet mit frischen Waffen und übermenschlichen Reflexen erwehren Sie sich maskierter Feinde mit verbesserter künstlicher Intelligenz.

**Info:** www.whatisfear.com

▶ **HÜBSCH** | Mit der **Unreal**-Engine 3 als Motor brennt **Turning Point** ein wahres Grafikfeuerwerk ab.

▼ **SCHUTZ** | Im Nahkampf haben Sie die Möglichkeit, einen Gegner als lebenden Schutzschild zu verwenden.

**LUFTIKUS** | Die Nazi-Schergen überraschen Sie hier und da – geskriptet – aus der Luft. Seien Sie also vorsichtig!

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

# Auf der Flucht

Codemasters-PR-Manager Matthias Mirlach besuchte uns kürzlich mit den ersten beiden spielbaren Levels von Turning Point: Fall of Liberty. Nach der virtuellen Invasion New Yorks durch die Nazis und einer aufregenden Flucht ballerten wir uns durch Außenbezirke Washingtons. Der etwas andere Ego-Shooter in fiktivem Zweiten-Weltkriegs-Szenario unterhielt vor allem durch frische Ideen wie den Nahkampfmodus. Einen detaillierten Ersteindruck finden Sie auf pcgames.de.

**Info:** www.codemasters.de

BUNGIE

## Bungie geht, Halo bleibt

Microsoft und Bungie gehen getrennte Wege. In den vergangenen Wochen kursierten Gerüchte über die Trennung des Entwicklerstudios von dem Softwareunternehmen aus Redmond. In einer Pressemitteilung gaben beide Parteien jetzt offiziell das Ende der Zusammenarbeit bekannt. Die Rechte am Masterchief bleiben bei Microsoft. Damit darf der Publisher weiterhin Spiele im **Halo**-Universum von anderen Entwicklerstudios produzieren lassen. Als Trennungsgrund nennt Bungie den Wunsch nach Unabhängigkeit. Laut Harold Ryan, Studioleiter von Bungie, arbeitet der amerikanische Entwickler hauptsächlich auf Microsoft-Plattformen: „Wir schätzen unsere für beide Seiten erfolgreiche Beziehung zu unserem Publisher, Microsoft Game Studios; und wir möchten diese mit **Halo** und allem darüber hinaus fortführen.“

**Info:** www.bungie.net







TUSK INTERACTIVE

## Dice-Veteran wieder da!

Knapp ein Jahr nachdem Electronic Arts das Kanada-Büro von **Battlefield**-Erfinder Dice geschlossen hat, gründet der ehemalige Lead-Designer des Studios, Armando Marini, seine eigene Firma: Tusk Interactive. Bisher sind keine Projekte angekündigt, ein Mehrspieler-Shooter scheint aber wahrscheinlich. Immerhin zählt Marini zu den Vätern von **Battlefield**.

**Info:** www.gamesindustry.biz




DIE SIMPSONS: DAS SPIEL

## Von Rockstar verklagt?

Vor kurzem erwirkte Rockstar mit einem Gerichtsurteil angeblich die Entfernung eines Levels aus Electronic Arts' **Die Simpsons: Das Spiel**. Der Abschnitt trug den Titel „Grand Theft Scratchy: Blood Island“ (kurz: GTS) und parodierte Rockstars **GTA**-Serie. Einen humoristischen Verriss müssen sich auch **Medal of Honor** und **Shadow of the Colossus** gefallen lassen. Publisher EA hat in einer offiziellen Stellungnahme zwar dementiert, dass GTS aus dem Spiel verschwinden muss, zur Klage selbst äußerte man sich aber nicht. Somit ist ungewiss, ob es sich dabei lediglich um eine PR-Ente handelt oder ob die **GTA**-Schöpfer tatsächlich etwas gegen die Parodie haben.

**Info:** www.rockstargames.com

# PC GAMES LESER-CHARTS

## MEHRSPIELER

### 1 Counter-Strike Source
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

**Counter-Strike Source** ist einfach nicht von Platz 1 zu verdrängen. Monat für Monat hält sich der Mehrspieler-Shooter aus dem Hause Valve an der Spitze.

### 2 Battlefield 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

Genau wie **Counter-Strike** behauptet **Battlefield 2** seinen Stammplatz. Verdrängt Activisions **Enemy Territory: Quake Wars** die Mehrspieler-Ballerei vielleicht demnächst?

### 3 World of Warcraft
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2005

**World of Warcraft** ohne Ende: Woche für Woche strömen mehr Spieler nach Azeroth, sodass sich der Titel weiterhin in den Top 3 hält.

### 4 Warcraft 3
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2002

Das perfekte Balancing und die große Beliebtheit in der E-Sport-Szene bescheren **Warcraft 3** diesmal den vierten Platz. Eben ein echter Dauerbrenner!

### 5 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr: 2005

Der Einzelspielerpart schaffte es gerade noch in die Charts, der Multiplayer dagegen bleibt unter den Top 5. Wie sich wohl der Mehrspieler des kommenden **Call of Duty 4** schlägt?

### 6 Battlefield 2142
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2006

Im Schatten des Vorgängers schafft **Battlefield 2142** zwar den Sprung um drei Plätze nach oben, ist aber weniger beliebt. Das Zukunftsszenario überzeugt scheinbar nicht alle Fans.

### 7 Diablo 2
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2000

Sieben Jahre alt, aber kein bisschen aus der Mode: Blizzards Hack-'n'-Slay-Fest fesselt Action-Rollenspiel-Fans noch immer vor den Monitor.

### 8 Unreal Tournament 2004 (dt.)
Atari — Erscheinungsjahr: 2004

Im November erscheint nach langer Wartezeit endlich **Unreal Tournament 3**. Bis dahin vergnügen sich Freunde schneller Mehrspielerschlachten weiter mit dem Vorgänger.

### 9 Call of Duty
Activision — Erscheinungsjahr: 2003

Der erste Teil der Reihe zeigte der Konkurrenz **Medal of Honor: Allied Assault**, wie ein guter Multiplayer-Modus aussehen muss. Das Konzept funktioniert noch heute.



**TEAMPLAY** | Durch das Erfolgskonzept, nicht auf sich allein gestellt zu sein, hält sich **Battlefield 2** weiter hoch in den Charts.

### 10 Command & Conquer 3 Tiberium Wars
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2007

Wie alle **Command & Conquer**-Spiele setzt auch der jüngste Spross der Reihe auf ausgewogene Partien gegeneinander. Das Add-on **Kanes Rache** erscheint im nächsten Jahr.

EA KAUFT EIN

## Kreatives Doppel

Electronic Arts, der größte Publisher der Videospielindustrie, investiert rund 860 Millionen US-Dollar und kauft die Entwicklerstudios Bioware (Neverwinter Nights) und Pandemic (Star Wars: Battlefront). Während Bioware momentan an Mass Effect für die Xbox 360 arbeitet, werkelt Pandemic an dem Action-Spektakel Mercenaries 2.

**Info:** www.electronic-arts.de




A VAMPYRE STORY

## Des Rätsels Lösung

Es ist ein halbes Jahr her, dass wir im Zuge einer Vorschau zu A Vampyre Story die Gewinnspielfrage stellten, auf welches Buch die Schreibweise des Titels anspielt. Jetzt lüften wir das Geheimnis: Es ist The Vampyre and Other Tales of the Macabre von John W. Polidori. Leser Matthias Kroll darf sich über den hochwertigen Leinwanddruck freuen, den sich Felix Schütz (links) nur durch Androhung einer Knoblauchkur entziehen ließ.

**Info:** www.vampyrestory-game.com



WILL WRIGHT

## And the winner is ...

Den geistigen Vater der Sims, Will Wright, nennt man nun in einem Atemzug mit Alfred Hitchcock oder Steven Spielberg. Als Erster seiner Branche bekam Wright den neu geschaffenen British Academy Video Games Award 2007, die Auszeichnung der British Academy of Film and Television Arts (BAFTA). Bisher zeichnete die Akademie nur Größen wie die Obengenannten aus der Film- und Fernsehbranche aus. Will Wright arbeitet im Moment an dem ungewöhnlichen Strategie-Projekt Spore.

**Info:** www.bafta.org

FRONTLINES: FUEL OF WAR

## Frisches Frontmaterial

Direkt von einer Präsentation des Battlefield-Konkurrenten Frontlines: Fuel of War haben wir zwei neue Screenshots für Sie. Den Mehrspieler-Shooter der Kaos Studios, wo Ex-Battlefield-und Desert Combat-Mitarbeiter werkeln, hat Publisher THQ auf Januar 2008 verschoben. Auf pcgames.de finden Sie aktuelle Infos zum Spiel.

**Info:** www.frontlinesgame.com



▲ KEINE CHANCE | Kampfhelikopter gegen Soldaten – nicht ganz fair, nicht ganz fein.

◄ ERLEDIGT | Mit Sprengladungen und Luftschlägen räuchern Sie Panzer aus.

# GEWINNSPIEL

Zusammen mit Atari verlosen wir dreimal die The Witcher-Collector's-Edition (inklusive Medaillon und Kartenspiel) sowie zweimal The Witcher. Dazu gibt es jeweils ein T-Shirt. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:




**Wie heißt der Autor, der die Vorlage für The Witcher erschuf?**

A | Stephen King  B | Andrzej Sapkowski  C | Wolfgang Hohlbein

### TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie Ihre Antwort und Adresse mit dem Betreff „The Witcher-Gewinnspiel" an witcher@pcgames.de. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der ATARI Deutschland GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Einsendeschluss: 16. November 2007.**

# SPIELE UND TERMINE 12/07

Unsere Übersicht zeigt die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem verraten wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – Bilder, Videos, Vorschauen.

(Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden/geplant

| SPIEL | GENRE | PUBLISHER | RELEASE | INHALT AUF PCGAMES.DE: BILDER | VIDEO | VORSCHAU |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Age of Conan: Hyborian Adventures | Online-Rollenspiel | Eidos | 1. Quartal 2008 | ● | ● | ● |
| Alan Wake | Action-Adventure | Microsoft | Nicht bekannt | ● | ● | ● |
| Alone in the Dark | Action-Adventure | Atari | 4. Quartal | ● | ● | ● |
| Borderlands | Ego-Shooter | Take 2 | 4. Quartal 2008 | ● | – | – |
| Brothers in Arms: Hell's Highway | Ego-Shooter | Ubisoft | 30. November | ● | ● | – |
| Call of Duty 4: Modern Warfare | Ego-Shooter | Activision | 8. November | ● | ● | ● |
| Codename: Panzers - Cold War | Strategiespiel | 10tacle | März 2008 | ● | – | – |
| Crysis | Ego-Shooter | Electronic Arts | 15. November | ● | ● | ● |
| Das Schwarze Auge 4: Drakensang | Rollenspiel | Dtp | 1. Quartal 2008 | ● | ● | ● |
| Elveon | Action-Adventure | 10tacle | 2008 | ● | ● | ● |
| Empire Earth 3 | Strategiespiel | Vivendi | 16. November | ● | ● | ● |
| Fable 2 | Rollenspiel | Microsoft | 2008 | ● | – | – |
| Far Cry 2 | Ego-Shooter | Ubisoft | 1. Quartal 2008 | ● | ● | ● |
| Field Ops | Strategiespiel | The Games Company | 2008 | ● | ● | ● |
| Frontlines: Fuel of War | Mehrspieler-Shooter | THQ | 1. Quartal 2008 | ● | ● | ● |
| Gods and Heroes: Rome Rising | Online-Rollenspiel | Sony | 2007 | ● | ● | ● |
| Gothic 4: Genesis | Rollenspiel | Jowood | 2008 | – | ● | – |
| Grand Theft Auto 4 | Action-Adventure | Take 2 | 2008 | ● | ● | – |
| Guild Wars 2 | Online-Rollenspiel | NC Soft | Nicht bekannt | – | – | – |
| Hellgate: London | Action-Rollenspiel | Electronic Arts | 30. Oktober | ● | ● | ● |

| SPIEL | GENRE | PUBLISHER | RELEASE | INHALT AUF PCGAMES.DE: BILDER | VIDEO | VORSCHAU |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Juiced 2: Hot Import Nights | Rennspiel | THQ | 31. Oktober | ● | ● | – |
| Kane & Lynch: Dead Men | Action-Adventure | Eidos | 16. November | ● | ● | ● |
| Left 4 Dead | Mehrspieler-Shooter | Electronic Arts | 1. Quartal 2008 | ● | – | ● |
| Mafia 2 | Action-Adventure | Take 2 | 2008 | ● | ● | – |
| Mercenaries 2 | Action-Adventure | Electronic Arts | 2008 | ● | ● | ● |
| Operation Flashpoint 2 | Taktik-Shooter | Codemasters | 4. Quartal 2008 | ● | ● | – |
| Project Offset | Ego-Shooter | Nicht bekannt | Nicht bekannt | ● | – | – |
| Race Driver One | Rennspiel | Codemasters | 2. Quartal 2008 | ● | – | – |
| RPB | Rollenspiel | Deep Silver | 2008 | ● | ● | – |
| Sacred 2 | Action-Rollenspiel | Take 2 | 1. Quartal 2008 | ● | ● | ● |
| Starcraft 2 | Strategiespiel | Nicht bekannt | Nicht bekannt | ● | ● | – |
| Stargate Worlds | Online-Rollenspiel | Cheyenne Mountain | Nicht bekannt | ● | ● | ● |
| The Crossing | Ego-Shooter | Arkane Studios | Nicht bekannt | ● | ● | ● |
| Turning Point: Fall of Liberty | Ego-Shooter | Codemasters | Januar 2008 | ● | – | ● |
| Universe at War: Earth Assault | Strategiespiel | Sega | Januar 2008 | ● | ● | ● |
| Unreal Tournament 3 | Mehrspieler-Shooter | Midway | November | ● | ● | ● |
| War Leaders: Clash of Nations | Strategiespiel | The Games Company | 2008 | ● | – | – |
| Warhammer Online: Age of Reckoning | Online-Rollenspiel | GOA | 1. Quartal 2008 | ● | ● | ● |

# VORSCHAU

12/07

SPIELE-VORSCHAU | SNEAK PEEK

## TOP-THEMEN

EGO-SHOOTER:
### OPERATION FLASHPOINT 2

Seite 22



**ÜBERRASCHUNG | Operation Flashpoint** ohne Bohemia Interactive? Trotz Bedenken seitens der Fans arbeitet Codemasters am Nachfolger – einem, der dank Neon-Engine optisch schon jetzt beeindruckt.

MEHRSPIELER-SHOOTER:
### LEFT 4 DEAD

Seite 28

**TODSCHICK |** „Atemlose Spannung, ununterbrochene Action!" – In seiner Vorschau schwärmt Robert Horn von der taktischen Zombiehatz.

ECHTZEIT-STRATEGIE:
### CODENAME: PANZERS - COLD WAR

Seite 34

**NEUE WEGE |** Der Zweite Weltkrieg ist für Stormregion abgehakt. Am erfolgreichen Spielkonzept halten die Ungarn aber fest.

## SNEAK PEEK

ACTION-ADVENTURE:
### KANE & LYNCH: DEAD MEN

Sechs Leser waren für den Samstag eingeladen. Es wurden sieben und sie kamen am Sonntag. Doch nicht nur die Sneak Peek lief anders als erwartet, auch das bleihaltige Action-Spektakel der **Hitman**-Schöpfer überrascht. Ob im guten oder schlechten Sinne, das verrät unser Lesertest auf vier prallvollen Seiten.

**Brandneu:** Infos über die düstere Handlung, die wilden Schießereien, die derben Sprüche – und Sie erfahren alles über den frisch angekündigten Mehrspielermodus!

Seite 48



> „Wir wissen noch nicht, wie wir PvP in Hellgate einbauen."
>
> Bill Roper, Gründer und CEO Flagship Studios

## WUSSTEN SIE, ...

... dass Tim Schafer (**Psychonauts**) beim Eröffnungskonzert der diesjährigen Leipziger Games Convention heimlich ein Video und Fotos schoss? Er veröffentlichte sie – trotz Verbot – in seinem Weblog.

## INHALT



## MOST WANTED

**Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die am meisten erwarteten Spiele ab (Stand: 15. Oktober).**

1. **CRYSIS** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 15. November
2. **CALL OF DUTY 4** – Ego-Shooter | Activision – Termin: 8. November
3. **THE WITCHER** – Rollenspiel | Atari – Termin: 27. Oktober
4. **ASSASSIN'S CREED** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 1. Quartal 2008
5. **HELLGATE: LONDON** – Action-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 30. Oktober
6. **UNREAL TOURNAMENT 3** – Ego-Shooter | Midway – Termin: November
7. **NEED FOR SPEED PRO STREET** – Rennspiel | Electronic Arts – Termin: Ende November
8. **FAR CRY 2** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 1. Quartal 2008
9. **HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 18. Oktober
10. **S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY** – Ego-Shooter | Nicht bekannt – Termin: 1. Quartal 2008

TAKTISCH | Die Entwickler legen Wert darauf, Sie an Strategien aus dem Kriegsalltag heranzuführen, etwa das Deckunggeben.

## OPERATION FLASHPOINT 2

# Dragon Rising

**Von:** Sebastian Weber

Angetreten, Soldat! Die Simulation unter den Action-Spielen bekommt endlich einen Nachfolger.

Rund sechs Jahre ist es her, dass Publisher Codemasters zusammen mit Entwickler Bohemia Interactive quasi den Inbegriff des Taktik-Shooters schuf: Operation Flashpoint. Darin griffen russische Truppen eine von NATO-Soldaten besetzte Insel an. Im Verlauf der spannenden Geschichte schlüpften Sie in verschiedene Rollen – vom Soldaten über einen Saboteur bis hin zum Piloten –, um von dem Eiland zu entkommen.

Kaum ein anderes Spiel zuvor war derart authentisch. Obwohl sicher für Gelegenheitsspieler nicht geeignet, erfreut sich der Titel dank des Mehrspielerparts und des Editors heute noch großer Beliebtheit.

Inzwischen haben sich Publisher und Entwickler getrennt, die Namensrechte liegen bei Codemasters. Mit Operation Flashpoint 2: Dragon Rising möchten die Engländer Ende 2008 den der Realität am nächsten kommenden Taktik-Shooter aller Zeiten auf den Markt bringen.

**Schauplatz ist diesmal** die fiktive Insel Skira, die nördlich von Japan nahe der Küste Russlands liegt. Das öl- und gasreiche Fleckchen Erde ist der zentrale Punkt der Spannungen zwischen den Regierungen von Russland und Japan. Eine Handvoll US-Marines, zu denen Sie zählen, ist auf Skira stationiert, um amerikanische Beobachter und deren Familien zu beschützen. Als unbekannte Truppen die Insel angreifen und die Idylle zerstören, stehen Sie plötzlich und unerwartet an der Schwelle eines globalen Konflikts. Sie und Ihre Kameraden sind die großen Hoffnungsträger: Können Sie die drohende Katastrophe im letzten Moment noch abwenden?

Nicht nur die Hintergrundgeschichte erinnert zu Beginn an den Vorgänger. Operation Flashpoint 2 legt ebenfalls großen Wert auf Wirklichkeitsnähe – von den Waffen, die Ihnen zur Verfügung stehen, über





**DETAILLIERT** | Fahrzeuge und Waffen bildet **Operation Flashpoint 2** bis ins Kleinste nach.

**ANGRIFF** | Infanteristen sollten immer auf der Hut sein, damit feindliche Panzer sie nicht überrumpeln.

**LEBENSECHT** | Die Neon-Engine ist bisher nur für Wagenmodelle bekannt, aber auch Charaktere sind offensichtlich kein Problem.

**TREFFER** | Um sich gegnerischer Fahrzeuge zu erwehren, helfen Luftschläge – Vehikel sind schnell aus dem Weg geräumt.

die Taktiken bis hin zur Spielwelt: Codemasters möchte alles so real wie möglich erscheinen lassen.

Die Insel umfasst eine Fläche von etwa 220 Quadratkilometern, darauf zu finden: Täler, Berge, Küstenabschnitte, natürlich Städte, Industrieanlagen, Dörfer. Mit den Wäldern, Flüssen und dem Marschland sorgen die Entwickler für Abwechslung und schaffen Raum für taktisches Vorgehen. Ihre Gegner sollen durchaus schlagkräftig auf Sie reagieren. Zwar mag pure Gewalt hier und

## DAS WÜNSCHT SICH DIE COMMUNITY

<**User: Razor666** | „Keinen Mainstream-Shooter [...], schön auf dem hohen Niveau einer Simulation bleiben.“>

<**User: Bonkic** | „Ich wünsche mir Teil 1 mit [...] einem Schwierigkeitsgrad, der auch für Nicht-Delta-Force-Mitglieder [...] zu meistern ist.“>

<**User: Beetlejuice666** | „Vor allem eine spannende und zusammenhängende Story [..., bei der] ich keine Zeit zum Durchatmen habe.“>

<**User: Spassbremse** | „Einfach **Operation Flashpoint** in zeitgemäßer Neuauflage [...], nur behutsame Änderungen.“>

<**User: butzman** | „Eine vernünftige [...], frei einstellbare KI [... und eine] realistische Soundkulisse.“>

**PCGAMES.DE** | Umfrage vom 17. Oktober



SCHLAU | Die computergesteuerten Kameraden und Kontrahenten agieren geschickt und nutzen die gleichen Taktiken wie Sie.



NICHTS BESONDERES | Da Sie Teil einer Einheit sind, erhalten Sie während des Einsatzes Befehle wie jeder andere auch.

da nutzen, auf Dauer ist es aber unerlässlich, die richtige Mischung aus Strategie und Feuerkraft zu finden. Hinterhalte, Attacken über die Flanke oder eine effektive Kombination von Fahrzeugen und Infanterie führen eher zum Ziel. Vor allem die Tatsache, dass Sie nach einem Treffer schlichtweg verbluten, wenn Sie keine medizinische Soforthilfe bekommen, nimmt Hobby-Rambos den Wind aus den Segeln. Kurze Verschnaufpausen zum Regenerieren der Lebensenergie wie etwa in **Call of Duty 4: Modern Warfare** bietet **Operation Flashpoint 2** nicht.

Die Missionen sollen gänzlich ohne Skripte auskommen. So ist die eine oder andere Überraschung programmiert und bei mehrmaligen Versuchen immer eine neue Vorgehensweise angesagt. Die Ziele der Einsätze orientieren sich zudem genauso an der Realität wie die Spielwelt. Sie geben zum Beispiel anderen Truppen, die sich gerade zurückziehen, Feuerschutz, erkunden in Aufklärungseinsätzen die Umgebung oder sabotieren feindliche Einrichtungen. Da Sie unterschiedliche Rollen innerhalb Ihrer Einheit einnehmen, ist Abwechslung garantiert. Als einfacher Soldat stehen Sie an der Front, aus sicherer Entfernung kommandieren Sie aber auch Soldaten. Oder Sie schnappen sich eines der Fahrzeuge (etwa Panzer oder Helikopter) und heizen Ihren Rivalen mächtig ein.

**Das Equipment** umfasst dabei eine große Bandbreite an Wummen, Vehikeln und Ausrüstungsgegenständen. Zusammen mit Militärberatern arbeitet Codemasters daran, akkurate Nachbildungen von Waffen in **Operation Flashpoint 2** zu integrieren. Über 50 Schießprügel sind in Planung, dazu diverse Munitionsarten, Visiere, Laserpointer. Die überarbeitete Neon-Engine berechnet dazu abgefeuerte Kugeln ballistisch korrekt.

Bei der Simulation der Fahrzeuge helfen Codemasters die Erfahrungen, die man mit **Colin McRae: Dirt** gesammelt hat. Schadensmodell und Fahrgefühl simulierte die Neon-Engine dort authentisch und beherrschbar zugleich. Auch optisch überzeugte die Technik auf

## HMMWV

Das HMMWV (High Mobility Multi-Purpose Wheeled Vehicle, meist „Humvee" ausgesprochen; geländegängiges Fahrzeug) ist wohl das bekannteste Gefährt der US-Armee: 150 PS, knapp 6,5 Liter Hubraum, Spitzengeschwindigkeit 113 km/h, Verbrauch 20 bis 50 Liter Diesel auf 100 Kilometer. Seit 1992 gibt es den Koloss auch als zivile Version.

## AUGENSCHMAUS

Die Neon-Engine zeigte schon in **Colin McRae: Dirt**, was sie kann: Details wie die Aufhängung, Schlammspritzer auf den Scheinwerfern, Spiegelungen der Umgebung und wegspritzender Dreck gehören zu den Standards.



DECKUNG | Mit einem Panzer als Unterstützung säubern Sie ein Dorf. Eine realistische Taktik, um unversehrt zu bleiben.



SCHLECHTE KARTEN | Gegen einen Tank hat selbst der Humvee keine Chance – es hilft nur noch die Flucht.




▲ **DER ANFANG** | Am 22. Juni 2001 veröffentlicht Codemasters den Taktik-Shooter, der komplett auf Realismus getrimmt war. Am 28. November desselben Jahres erscheint das Gold-Upgrade mit der Bonus-Kampagne **Red Hammer**, in der Sie auf russischer Seite in die Schlacht zogen.




▲ **NACHSCHUB** | Ein Jahr nach **Operation Flashpoint** bringt das Add-on **Resistance** neue Missionen und frische Fahrzeuge.

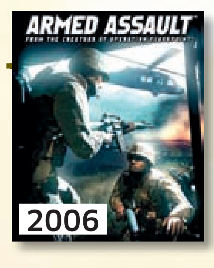
**UNGEWISS** | Irgendwann nach der Ankündigung von **Operation Flashpoint 2** trennten sich die Wege von Bohemia Interactive und Codemasters. Zeitpunkt und Grund sind nicht bekannt.




▲ **DAS WAR WOHL NICHTS** | Ursprünglich sollte **OFP 2** bereits Mitte 2004 auf den Markt kommen – daraus wurde nichts.

▶ **ALTERNATIVE** | Am 1. Dezember 2006 veröffentlicht Entwickler Bohemia Interactive **Armed Assault**. Von **Operation Flashpoint**-Fans als Nachfolger gehandelt, hat das Spiel mit Bugs zu kämpfen.




▲ **ZIELVORGABE** | Ende 2008 soll endlich der offizielle zweite Teil der Militärsimulation erscheinen. Kann er die Erwartungen erfüllen?

den Rallye-Pisten ohne Einschränkungen. Für Operation Flashpoint 2 bohrt Codemasters die Eigenentwicklung weiter auf, sodass tatsächlich eine grafische Qualität wie auf den Screenshots erreicht werden soll.

Doch trotz der angestrebten Wirklichkeitsnähe möchte Codemasters weder den typischen Shooter- noch den Gelegenheitsspieler verschrecken. Deshalb führt Operation Flashpoint 2 Sie zu Beginn behutsam an die Spielwelt und die Taktiken heran und unterstützt auf Wunsch mit allerlei Hilfestellungen. Die sind auch bitter nötig, bedenkt man, dass in Operation Flashpoint verschiedene Trefferzonen bestimmten, ob oder wie schwer Sie Ihren Gegner verletzten. Zeitgleich verschlechterte sich Ihre Zielfähigkeit, wenn Sie Schaden eingesteckt hatten. Und das sind nur zwei der Parameter, die in Kämpfen darüber entschieden, ob Sie ins virtuelle Gras bissen oder davonkamen.

**Ein weiterer Punkt,** der Spieler sicherlich freut: Codemasters setzt von Anfang an auf umfangreiche Unterstützung der Community. Deshalb ist ein leistungsstarker Level-Editor, mit dem Sie eigene Missionen und Szenarios erstellen, schon zur Veröffentlichung von Operation Flashpoint 2 in das Programm integriert. Die Entwickler möchten dadurch eben jenen Effekt erreichen, der der Grund dafür ist, dass sich noch heute etliche Spieler mit dem Vorgänger beschäftigen: Von frischen Geräuschkulissen, verbesserter Grafik über jede Menge Einzelspielerkarten gibt es im Internet alles, was die Spielzeit von Operation Flashpoint vergrößert.

Der Publisher hält sich noch recht bedeckt mit Informationen zu seinem Taktik-Shooter, obwohl das knapp 130 Mann starke Team laut Brand-Manager Andrew Wafer bereits zwei Drittel des Spiels fertiggestellt hat. Der Erfolgsdruck ist scheinbar sehr hoch ... ❑

## ERSTEINDRUCK

*Sebastian Weber*



Das klingt alles schon recht überzeugend, was Codemasters da verspricht. Ein ultra-realistischer Taktik-Shooter, der gleichzeitig einsteigerfreundlich daherkommt. Außerdem eine Optik, bei der Realität und virtuelle Realität kaum noch auseinanderzuhalten sind. Erfüllen sich im nächsten Jahr kühnste Simulationsträume? Bislang gab es aber kein bewegtes Material zu sehen ...

ENTWICKLER: **Codemasters**
ANBIETER: **Codemasters**
TERMIN: **Ende 2008**






NEED FOR SPEED PROSTREET

HOT STUFF ZUM NEUEN NEED FOR SPEED JETZT AUF WWW.COKE.DE

ECHTER GESCHMACK UND ZERO ZUCKER




WWW.COKE.DE

Von: Robert Horn

Valve hetzt Ihnen die Untoten auf den Hals. Ihr Ziel: überleben. Der Weg: ein adrenalingeladener Mehrspielerspaß.



KEINE GNADE | Der tätowierte Francis hat einen willenlosen Zombie in die Ecke gedrängt. Jetzt heißt es Augen zu und abdrücken, das eigene Überleben ist das höchste Gut.

HOCHKONZENTRIERT | Die Gefahr lauert hinter jeder Ecke, von überallher fallen die Zombies über uns her.

PANIK IN DEN AUGEN | Ein Smoker hat Zoey über eine Kante geschleudert. Die Mitspieler müssen ihr helfen.

# Left 4 Dead

Eigentlich waren wir in Seattle bei Valve, um die Orange Box zu testen (siehe PC Games 11/2007). Doch als die Arbeit getan war, überraschten uns die Entwickler: Wir durften einen ausführlichen Blick auf den kommenden Mehrspieler-Shooter **Left 4 Dead** werfen. Zwei adrenalingeschwängerte Stunden später raste unser Herz, die Maushand zitterte unkontrolliert. Noch nie hat Zombiejagd auf dem PC so viel Spaß gemacht! Was also verbirgt sich hinter dem Titel?

**Vier Kämpfer** stehen aufseiten der Überlebenden den Massen von Zombies gegenüber, die ein unbekannter Virus hinterlassen hat. Das einzige Ziel der Truppe: überleben und entkommen. Ihnen gegenüber stehen vier „Oberzombies", die alles daran setzen, die letzten lebenden Menschen der Stadt als Mittagsmahl zu genießen. So simpel wie die Geschichte und das Spielprinzip ist auch die Action: In vier Levels ballern Sie sich durch fünf Abschnitte zum rettenden Ausgang. Viele Waffen gibt Ihnen Entwickler Turtle Rock (**Counter-Strike: Condition Zero**) dabei nicht an die Hand. Sie wählen gerade mal zwischen Schrotflinte oder Maschinenpistole, dazu gibt's noch eine Handfeuerwaffe sowie Rohr- oder Brandbomben.

Danach geht es auch schon ab in die verwüstete Stadt. Die könnte direkt einem Horrorfilm entsprungen sein: Genre-Experten

## ÜBERLEBENSKÜNSTLER

Die Protagonisten (von links): Geschäftsführer Louis Parker, der reiche Teenager Zoey Coen, Vietnamveteran Bill Calhoun und Türsteher Francis Barrels.

## DIE GESICHTER DES BÖSEN

**Vier Spieler schlüpfen in die Rolle der Zombies und kontrollieren mächtige Charaktere. So können die Bösewichter massenweise Untote von der Kette lassen und die Überlebenden in fiese Fallen locken:**

**1. DER SMOKER |** Dieser finstere Geselle zieht Menschen mit seiner peitschenartigen Zunge aus der Reichweite ihrer Kollegen. Unglückliche Opfer schleudert er über Abgründe und produziert Rauchwolken, um sein Vorgehen zu tarnen.

**2. DER BOOMER |** Ein besonders widerliches Exemplar. Er erbricht ätzende Flüssigkeit auf die Gegner und macht sie damit blind. Stirbt er, vergeht der Boomer in einer gewaltigen Explosion.

**3. DER TANK |** Der muskelstrotzende Zombie ist langsam und schwerfällig, dafür umso besser gepanzert. Wo er hinlangt, wächst kein Gras mehr. Treffen Überlebende auf einen Tank, müssen sie ihr Feuer konzentrieren, sonst ist das Abenteuer schnell vorbei.

**4. DER HUNTER |** Wieselflink und schwach geschützt agiert der Hunter aus dem Verborgenen. Er kann sich unsichtbar machen und die Helden mit einer Sprungattacke von den Füßen reißen. Zudem ist der Hunter ein ausgezeichneter Kletterer. Schauen Sie also immer nach oben!

**MUSKELPAKET |** Ein Tank greift die Überlebenden mit einem gewaltigen Satz an. Jetzt hilft nur noch geballte Feuerkraft!

**KALTE VERZWEIFLUNG |** Haben die Zombies Sie niedergeschlagen, kämpfen Sie auf dem Rücken liegend weiter, bis Ihnen ein Kollege aufhilft.

fühlen sich sofort an Filme wie **28 Days Later** oder **Dawn of the Dead** erinnert. Vor dieser schaurigen Kulisse treiben sich Zombies herum, die Ihnen ans virtuelle Leder wollen. Doch statt stumpf vor sich hinwankender Untoter erwarten Sie rasend schnelle Gegnermassen, die Ihnen den Schweiß auf die Stirn treiben. Dazu kommt, dass die vier bösen Gegenspieler über individuelle Charaktere verfügen (siehe Kasten oben), die Ihnen das Überleben gehörig schwer machen. Arbeiten Sie nicht im Team, erreichen Sie niemals das rettende Ende. In unseren Partien merkten wir schnell, wie wichtig es ist, zusammen zu bleiben sowie Augen und Ohren in alle Richtungen offen zu halten. Nur wer gemeinsam vorgeht und sich gegenseitig Deckung gibt, hat gegen die hinterlistige Übermacht der Feinde eine Chance. Geht einer Ihrer Mitspieler zu Boden, richten Sie ihn per Tastendruck wieder auf und retten ihm so das Leben. Aktionen wie diese werden Ihnen am Ende in einer Auflistung gutgeschrieben. Dort erfahren Sie auch, wie oft Sie einen Teamkameraden angeschossen und wie viele Zombies Sie erledigt haben.

**Wie schon erwähnt**, umfasst das Waffenarsenal nur einige wenige Bleipusten. In späteren Abschnitten tauschen Sie Ihre Waffen lediglich gegen stärkere Varianten. Dafür wehren Sie sich im Notfall auch mit einem beherzten Kolbenhieb, der die Untoten zurücktaumeln lässt. Schaffen es die Biester, Sie niederzuringen, schießen Sie am Boden liegend weiter auf die Brut, bis ein Kollege Ihnen wieder auf die Beine hilft. Hier stellt Sie das Spiel auch vor taktische Entscheidungen: Helfe ich dem Freund in der Not und riskiere mein eigenes Leben oder hechte ich mich lieber durch den rettenden Ausgang? Nettes Detail am Rande: Türen können Sie abschließen und damit die Untoten für kurze Zeit aufhalten. Die hauen sich stilecht mit wenigen Hieben durch das Hindernis. Wie im Film beult sich dabei die Tür nach innen, um nach weiteren Schlägen zu zerbersten.

### ZU VIEL BLUT

**Left 4 Dead muss in Sachen Gewalt noch heruntergeschraubt werden.**

Publisher Electronic Arts verriet uns, dass das Spiel in seiner jetzigen Form nicht auf den Markt kommt. Der Gewaltgrad werde schrittweise abgeschwächt, um eine USK-Kennzeichnung zu erhalten. Das Besondere dabei: **Left 4 Dead** wird weltweit an die deutsche Version angepasst. Es wird also keine entschärfte deutsche und zeitgleich eine blutrünstige englische Variante des Spiels geben.

## DER WEG IN DIE FREIHEIT

**Jede der vier Missionen gliedert sich in fünf Abschnitte. Wie abwechslungsreich diese sind, zeigen wir anhand eines Beispiels:**

**1. INS UNGEWISSE** | Unsere Mission beginnt in einem zerstörten Wohnhaus. Über den eingebrochenen Boden gelangen wir nach unten und ins Freie. Nach dem kurzen Weg über die Straße geht es weiter in den Untergrund. Die U-Bahn-Schächte wimmeln nur so vor Zombies! Wir stolpern durch dunkle Gänge und liegen gebliebene Züge.

**2. HETZJAGD** | Von den dunklen Tunneln der U-Bahn geht es durch die Abwasserkanäle wieder ins Freie. Hier ist die Übermacht der untoten Horden gewaltig, Wellen von Gegnern fallen über uns her und rennen ins Feuer unserer automatischen Waffen. Wir flüchten in ein Krankenhaus. Unser Ziel: die rettende Hubschrauberplattform auf dem Dach.

**3. VERZWEIFELTE ABWEHR** | Das Hospital ist ein Ort des Grauens. Überall liegen Leichen, die Wände sind mit Blut beschmiert. Es hilft nichts, wir müssen weiter, immer nach oben! Die höheren Geschosse des Gebäudes sind noch nicht fertig, wir schleichen durch eine Baustellenlandschaft. Als wir die düsteren Räume endlich verlassen, ist der leuchtende Nachthimmel wie ein Geschenk. Doch zu früh gefreut, ein widerlicher Boomer greift uns an!

**4. EXITUS** | Wir haben den Notruf auf dem Dach aktiviert, der rettende Helikopter wird bald da sein. Das Grauen ist aber noch nicht zu Ende. Von überallher stürzen die Zombies auf uns zu, ein stationäres Maschinengewehr mäht sie im Dutzend nieder. Plötzlich taucht ein Tank auf und haut sich mitten durch unsere Reihen! Das Letzte, was wir sehen, ist die Dachkante, an der wir vorbei in die Dunkelheit segeln ...



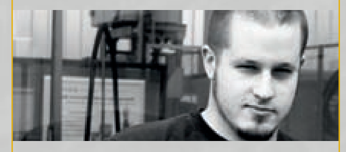

Wer jetzt durch die entstandene Bresche feuert, landet mit Sicherheit einen Treffer!

Valve setzt bei der grafischen Gestaltung des Shooters auf die **Source**-Engine. So entstehen perfekt ausgeleuchtete Räume, düstere Abwasserkanäle und schaurige Krankenhäuser. Die vier Überlebenden sind besonders gut gelungen. Zwar unterscheiden sich die Protagonisten spielerisch nicht voneinander, jedem Charakter wurde aber eine eigene Stimme verliehen, die echten Nutzen hat. So brüllt Ihre Spielfigur lauthals los, sobald Sie einen Gegner gesichtet haben. Kommandos wie „Ich lade nach" sorgen dafür, dass Ihre Freunde immer wissen, was Sie gerade tun. Sollte ein Mitspieler mal einen Durchgang blockieren, schnauzt Ihr virtueller Monsterjäger diesen panisch an, den Weg zu räumen.

**Left 4 Dead ist simpel** und unglaublich spannend. Gerade diese Eigenschaften machen das Spiel zu einem Titel, der sich angenehm von todernsten Mehrspieler-Shootern wie **Battlefield 2** oder **Enemy Territory: Quake Wars** unterscheidet. Sie müssen kein Experte sein, keine Charakterklasse beherrschen oder zehn verschiedene Waffengattungen mit sich herumtragen. Dennoch ist die Zombiehatz von Anfang bis Ende herausfordernd.Teamplay steht im Vordergrund, aufseiten der Guten wie der Bösen. Denn ein Zombie allein hat gegen die Feuerkraft der Überlebenden keine Chance. Da wir Boomer, Hunter und Co noch nicht anspielen konnten, sind wir sehr gespannt, wie die Entwickler die Handhabung der Bösewichter umsetzen. Auch das Balancing stellt eine große Herausforderung dar. Während der Proberunden erreichten unsere Spielfiguren ohne größere Verluste das Missionsende. Die Witch, eine nicht spielbare Untote, schickte dagegen die gesamte Truppe innerhalb weniger Augenblicke in den virtuellen Tod. Was wir bisher gesehen haben, war dennoch durch und durch überzeugend. **Left 4 Dead** soll dank Bot-Unterstützung (Turtle Rock kreierten die KI-Soldaten für **Counter-Strike: Source**) auch alleine spielbar sein. Aber erst mit Freunden über LAN wird der Titel zum echten Horror-Erlebnis. Wenn alles gut geht, greifen Interessierte schon Anfang 2008 zur Schrotflinte und stürzen sich in die schaurig gute Monsterhatz. ❏

### ERSTEINDRUCK

*Robert Horn*



Wahnsinn, wie viel Adrenalin **Left 4 Dead** erzeugt! Von Anfang bis Ende jedes Levels herrscht atemlose Spannung, ununterbrochene Action. Endlich kommt ein Spiel, das die Stimmung eines Zombiestreifens authentisch wiedergibt! Besonders begeistert mich, dass sich jeder Abschnitt beim erneuten Spielen komplett anders gestaltet. Zudem sind Sie auf die taktische Unterstützung Ihrer Freunde wirklich angewiesen, alleine sind Sie verloren. Ich freue mich auf die Zombiejagd!

ENTWICKLER: **Valve/Turtle Rock**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **2007**



STIMMUNGSVOLL | Gleiche Szene, andere Tageszeit: In der Nacht und im Morgengrauen wirken Explosionen besonders effektreich.

NACHSCHUB | An vorgegebenen Stellen auf der Karte erhalten Sie Verstärkungstruppen, um wieder eine schlagkräftige Truppe zu führen.

## CODENAME: PANZERS

# Cold War

**Von:** Sebastian Weber

Zweiter Weltkrieg ade! Stormregion wagt sich auf neues Terrain, hält dabei aber an Bewährtem fest.

Flughafen Berlin-Tempelhof – hier nimmt am 8. April 1949 das Unheil seinen Lauf. Es ist die Zeit der legendären Luftbrücke: Frachtflugzeuge der Westmächte versorgen das blockierte West-Berlin mit Nahrungsmitteln. Als jedoch einer der Hilfsflieger mit einem sowjetischen Kampfjet zusammenstößt, ändert sich alles: Die inzwischen wiedererstarkte Sowjetmacht nimmt den Zwischenfall zum Anlass, um den Kalten Krieg in einen heißen zu verwandeln. Innerhalb von zwölf Stunden donnern die Geschütze der NATO und Russen wieder in Berlin, zumindest in der fiktiven Hintergrundgeschichte von **Codename: Panzers - Cold War**.

In der Fortsetzung der erfolgreichen Echtzeit-Strategiespielreihe **Codename: Panzers - Phase 1** und **Phase 2** setzt Stormregion mit dem Kalten Krieg zwar auf ein neues Szenario, gleichzeitig aber auf bewährte Elemente. Die Schicksalsschläge, die einige aus den Vorgängern bekannte Charaktere, aber auch neue Helden erleiden, tragen das Spiel und grenzen es von Konkurrenztiteln wie **Command & Conquer** ab. Neu an Bord ist die eigens entwickelte Gepard-3-Grafik-Engine samt Physiksystem.

**Wie das Physiksystem** funktioniert, demonstriert die erste Mission von **Codename: Panzers - Cold War**, die wir anspielen durften. Ein russisches Flugzeug stürzt in Berlin ab, Ihr Ziel als Spieler: Finden Sie es! Von Berlin-Tempelhof machen Sie sich also mit einer Handvoll Soldaten auf, um an den berechneten Einschlagspunkt zu gelangen. Da aber auch die sowjetischen Truppen darauf bedacht sind, ihr Wrack zu bergen, stoßen Sie immer wieder auf Widerstand. Die Kämpfe gestalten sich aber noch wenig taktisch, Sie hetzen Ihre Mannen lediglich geschlossen auf die Widersacher. Es gilt nur darauf zu achten, dass Ihr Held nicht das Zeitliche segnet, sonst ist die Mission gescheitert. Wegpunkte steuern Sie nach und nach an – kleine Zwischenziele, die Ihnen Prestigepunkte einbringen. Mit diesen wiederum rüsten Sie Ihre Truppen auf oder bestellen an Helikopterlandepunkten neue Fahrzeuge nach. Sie bauen etwa Flammenwerfer auf Panzer oder verstecken einen Mannschaftstransportwagen unter

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

BENUTZERFREUNDLICH | Die Bedienelemente sind den Entwicklern übersichtlich gelungen, selbst Anfänger finden sich schnell zurecht.

DECKUNG | Gebäude dienen nur kurz als Schutz, da sie Beschuss kaum standhalten. Nutzen Sie dies aus, um Ihren Gegnern einzuheizen.

1. UNBESCHÄDIGT | Kurz vor dem Bombenangriff steht der Kran noch intakt zwischen den Häusern.

2. TREFFER | Kaum hat ihn der Sprengsatz getroffen, knickt er zur Seite um.

3. ENDE | Das Gebäude gibt der Wucht des Aufpralls nach, bremst den Fall des Krans langsam ab.

▲ WANDLUNGSFÄHIG | Innerhalb der Missionen ändern die Entwickler an vorgegebenen Stellen immer wieder zwischen Tageszeiten oder Wetterverhältnissen. Die Atmosphäre wechselt passend zum jeweiligen Einsatz.

einem Tarnnetz. Vertun Sie sich dabei, machen Sie jede Aufrüstung per Mausklick wieder rückgängig, bekommen aber nicht alle Prestigepunkte zurück. Damit Sie die Übersicht nicht verlieren, ändert sich das Aussehen Ihrer Truppen und Sie erkennen, welche Teile wo verbaut sind.

Weiterhin hilft Ihnen im Chaos der großen Schlachten die Funktion, Ihre Truppen zu gruppieren. Wie in anderen Strategietiteln weisen Sie den Zahlentasten Squads zu. Zusätzlich legen Sie auch Kamerapunkte auf die Tasten und wechseln so schnell an bestimmte Positionen auf der Karte. In den späteren Levels – die deutlich mehr strategischen Tiefgang bieten sollen – sind damit Taktiken wie Flankieren oder Hinterhalte leicht und übersichtlich möglich.

Doch auch die Sowjets stehen nicht einfach nur in der Gegend herum. Da hilft es, dass Ihre Truppen versteckte Gegner hören. Bewegen sich feindliche Einheiten außerhalb Ihres Sichtfeldes, erscheint ein Ohr oder Panzerrohr und zeigt an, ob Fußtruppen oder Fahrzeuge sich Ihrer Position nähern. Überraschende Angriffe, die Sie Dutzende Truppen kosten, gehören damit der Vergangenheit an. Doch selbst wenn Sie Ihre Truppen nicht verlieren, sind Beschädigungen nicht zu unterschätzen. Die Fahrzeuge in **Codename: Panzers - Cold War** besitzen vier Trefferzonen – vorn, hinten, links, rechts. Ist das Feuer auf eine Stelle konzentriert, geht der Panzerung schnell die Puste aus – es helfen nur noch Reparaturwagen. Die frischen in Mitleidenschaft gezogene Gefährte wieder auf, ebenso wie die Sanitäter Ihre Truppen heilen.

Um effektiver zu Werke zu gehen, lassen Sie die Medics ein Lazarett bauen. Das ist eine der wenigen Möglichkeiten in **Cold War**, überhaupt Gebäude zu errichten. Der Spielverlauf beschränkt sich im Allgemeinen auf Ihre Truppen, die Sie durch Nachschub immer wieder aufpäppeln. Eine Planungsphase innerhalb des Basisbaus entfällt, Stormregion konzentriert sich auf die strategischen, actionreich inszenierten Konfrontationen, die dank neuer Grafik-Engine vor den Bildschirm bannen. Licht- und Schatteneffekte tauchen die Szenerie während eines Sonnenuntergangs in einen malerischen Mix aus Rot und Violett, während bei Regen und Nebel im Morgengrau alles farblos und trist erscheint. Die Spielwelt ist detailreich gestaltet: Das Gras schaukelt im Wind hin und her und sogar die Wolken werfen realitätsnahe Schatten.

Die bereits angesprochene Physik entfaltet während der heißen Gefechte ihre volle Wirkung. Beispiel: Ein Scharfschütze verschanzt sich auf einem Kran. Per Luftschlag räuchern wir den gelben Metallarm aus. Langsam knickt er nach hinten weg, trifft erst mit dem Ausläufer, dann mit dem Turm auf ein Haus. Das Dach platzt auf, Ziegel fliegen in hohem Bogen in Richtung Straße, bis der Kran endlich zum Erliegen kommt und das Gebäude gänzlich in sich zusammenbricht. Ein Spektakel, das durch seine Unvorhersehbarkeit lange Zeit begeistert. ❑

## ERSTEINDRUCK

*Sebastian Weber*



Zwar konnten wir bisher nur eine Mission anspielen, diese machte aber schon jede Menge Spaß. Allerdings fällt auf, dass die Entwickler noch einige Zeit in das Balancing stecken müssen. Denn momentan fordert das Spiel Strategen kaum heraus, es genügt, die Einheiten sinnvoll gruppiert auf die Gegner zu hetzen, ausgefeilte Taktiken sind noch nicht nötig. Grafisch macht der Titel indes einen guten Eindruck. Die Tageszeiten – die nicht in Echtzeit berechnet sind – tauchen die Einsatzorte in wunderschöne Farben, lediglich die Spiegelungen in Pfützen sind etwas übertrieben. Alles in allem macht Stormregions neues Baby einen properen Eindruck. Strategie-Fans markieren sich also den März nächsten Jahres im Kalender, denn dann startet der Kalte Krieg.

ENTWICKLER: Stormregion
ANBIETER: 10tacle Studios
TERMIN: März 2008



## Bekämpfen Sie eine globale Bedrohung – mit Satellitenaufklärung und tapferen Soldaten.

Der neueste Actionthriller des preisgekrönten Entwicklerteams Infinity Ward, Schöpfer der Call of Duty®-Reihe, bietet das wohl intensivste und dabei filmreifste Actionerlebnis aller Zeiten.
Call of Duty 4: Modern Warfare bewaffnet die Spieler mit einem ganzen Arsenal moderner, schussgewaltiger Feuerkraft und führt sie im Kampf gegen eine Rebellengruppe in Krisenregionen rings um den Globus.

Als US-Marine sowie als britischer SAS-Soldat erleben Sie hautnah die dramatische Geschichte voller plötzlicher Wendungen. Setzen Sie fortschrittliche Technologien ein, modernste Feuerwaffen und koordinierte Luft- und Bodenschläge. Auf den modernen Schlachtfeldern sind Schnelligkeit, Präzision und Kommunikation entscheidend. Der epische Titel bietet zusätzlich einen noch komplexeren Mehrspieler-Modus, der unzählige Spieler mit faszinierendem Gameplay und vielfachen Konfigurationsmöglichkeiten in seinen Bann ziehen wird.

„Fette Grafik, mitreissende Einzelspieler-Kampagne und exzellenter Multiplayer-Modus.“ – Maniac 10/2007

Screenshots der Xbox360™-Version


Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG
usk
PLAYSTATION 3
NINTENDO DS
XBOX 360 LIVE
PC
DVD
ROM
infinity ward

## Authentisches, modernes Waffenarsenal

Das Spiel bietet ein Arsenal an authentischen, modernen Waffen und Ausrüstungsgegenständen, die von Gewehren mit Laserzielvorrichtung und Claymore-Minen bis hin zu Nachtsichtgeräten und Tarnanzügen reichen, um noch unbemerkter agieren zu können.

## Koordinierte Angriffe und Unterstützung

Beim modernen Kampf kommt es sowohl auf den einfachen Soldaten als auch auf eine moderne Satellitenaufklärung an, da der Erfolg besonders von der Koordination der Angriffe abhängt. Teams können sich schnell aus taktischen Helikoptern abseilen. Sie können Luftunterstützung rufen, um die Bollwerke des Feindes zu zerstören und Feinde aus luftiger Höhe angreifen.

„Beeindruckt mit bombastischen Explosionen, angsteinflößender Soundkulisse und fantastischen inszenatorischen Highlights."
– Games Aktuell 10/2007



## Filmreife Grafik & Sound

Die wohl fotorealistische Spielerfahrung mit authentischer Tiefenschärfe, Rimlighting, Eigenschatten der Charaktere und Textur-Streaming sowie physikalischen Effekten kombiniert mit dem typischen und preisgekrönten Sounddesign von Call of Duty – der Spieler steht mitten im Gefecht, intensiver als je zuvor.

## Unvergleichbare Tiefe im Mehrspieler-Modus

Der sehnlichst erwartete Mehrspielermodus baut auf dem Erfolg von Call of Duty 2 auf und bietet eine dauerhafte Online-Erfahrung mit noch besserer Interaktion mit der Community. Mit dem Klasseneditor kann eine Wunschklasse erstellt werden, die dem eigenen Spielstil entspricht; dank des Erfahrungspunktesystem können Spezialobjekte und Extras freigeschaltet werden; die Spielersuche und Bestenlisten runden schließlich die komplexen Möglichkeiten ab.




Erhältlich ab 8. November

www.CallofDuty.com




www.activision.de

Screenshots der Xbox360™-Version

**1. DIABLO, BIST DU'S?** | Dieser Dämon ist nicht nur riesig, sondern auch edel animiert. Geht sein Körper zu Boden, rutscht er sogar physikalisch korrekt den Abhang hinab!

**2. WALDFEE** | Wie jedes Bild auf dieser Seite haben wir auch diesen Screenshot selbst angefertigt. Beachten Sie die famosen Details wie Fingernägel, Haut und den verschmitzten Gesichtsausdruck.

**3. UNTER DER LUPE** | **Sacred 2** verfügt über hochauflösende Texturen, die auch wir erst jetzt zu Gesicht bekamen. Diese Szene verblüffte uns: Aus nächster Nähe lassen sich gut lesbare, eingravierte Worte in der reflektierenden Klinge erkennen.

**4. MIEZ** | Neben typischen Reittieren wie Pferden bekommt jede der sechs Klassen ein individuelles „Mount" spendiert.

**5. HÖLLENHUND** | Der Schattenkrieger reitet auf diesem hopsenden Biest umher. Über das Reittier der Dryade, einer weiteren Klasse, hat Ascaron verraten: „Es sieht aus wie der Riesen-Varan aus **Star Wars: Episode 3**."

## SACRED 2

# Fallen Angel

**Von:** Felix Schütz

Das deutsche Action-Rollenspiel wird gewaltig: bildschön, episch – und womöglich überambitioniert.

Zwei Tage lang spielten wir eine frühe Fassung von **Sacred 2** in unserer streitlustigen Redaktion. Daher gaben wir uns gleich zum Einstieg einander auf die Mütze: Der PvP-Modus ist eine Art Minispiel und bewusst simpel gehalten. Jeder Spieler wählt eine Klasse, verprügelt Monster, sammelt manchmal Items auf – nur um sich wenig später gegenseitig in einer Arena zu zerpflücken. Nett, aber nicht aufregend.

**Das Hauptspiel** sieht natürlich völlig anders aus. Wie im Vorgänger bereist man ein Fantasy-Reich von gigantischem Ausmaß: Ohne Umwege nur von einer Ecke der Karte zur anderen zu laufen nimmt bereits fünf bis sechs Stunden in Anspruch! Nicht mitgerechnet sind dabei zahllose Dungeons, die ebenso liebevoll von Hand gestaltet werden wie die Oberwelt.

Das Besondere: Einzel- und Mehrspielermodus sind nicht länger getrennt. Wer mag, darf jederzeit Freunde in sein laufendes Spiel einladen – dann mutiert **Sacred 2** zu einem waschechten kooperativen Online-Rollenspiel. Ascaron besteht darauf: **Fallen Angel** ist kein stumpfes Hack & Slay! Eine storylastige Kampagne für jede der sechs Klassen, teilweise sogar gut oder böse spielbar, dazu etwa 650 Nebenquests und rund 90.000 gesprochene Worte für NPCs – mit solchen Zahlen können nur die wenigsten Rollenspiele mithalten.

**Studio 2 beweist nicht** nur Liebe, sondern regelrechten Wahn zum Detail: Da spiegelt sich die Umgebung in der blitzblank polierten Klinge, Bäume wiegen sich je nach Windstärke realistisch zur Seite und ein Regenschauer erzeugt kleine Tröpfchen, die auf die Wasseroberfläche platschen. Auch die Städte wirken belebt: 15 Tagesabläufe wurden für die vielen NPCs ersonnen, das Ergebnis ist reinstes Kraftfutter für die Atmosphäre: Händler preisen ihre Waren an, Handwerker gehen tagsüber ihrer Arbeit nach. Und während wir durch die prächtige Ortschaft marschieren, stellen wir fest: **Sacred 2** macht exzellente Fortschritte. Doch ob es bis März tatsächlich fertig wird …? ❑

## AUF DVD

- VOLLVERSION SACRED
- EINZELSPIELER-VIDEO
- MEHRSPIELER-VIDEO

### ERSTEINDRUCK

*Felix Schütz*



Erst hatte ich kaum Interesse an **Sacred 2**. Doch dann sah ich es, spielte es – und bin völlig baff. Grafisch wie technisch bewegt sich **Sacred 2** auf sehr hohem Niveau. Die clevere Verwebung von Einzel- und Mehrspielermodus wirkt durchdacht. Die zahllosen Einzelheiten lassen mich meine Augen reiben. Hoffentlich übernimmt sich Studio 2 nicht mit all den Details – ein rundes, bugfreies Endprodukt ist wichtiger!

ENTWICKLER: Studio 2
ANBIETER: Ascaron
TERMIN: März 2008


© 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation and Dune Entertainment LLC.

**ZUKUNFT** | Die laserbestückten Kampfroboter entkommen der verheerenden Rakete wohl nicht mehr.

**ABRISSKOMMANDO** | Gegen Bauten hilft nur Belagerungsgerät, wobei Infanteristen Gebäude erobern können.

**UMZINGELT** | Die westliche Fraktion hat die Mittelalter-Stufe erreicht und attackiert mit Kanonen das fernöstliche Lager.

**SEEMACHT** | Schiffe sind ebenfalls im Spiel, die bei Schlachten mitmischen, fischen und transportieren.

# Empire Earth 3

**Von:** Ansgar Steidle

Zum dritten Mal tobt der Kampf der Kulturen und Zeitalter – wir waren dabei.

Wer den bisherigen Werdegang von **Empire Earth 3** verfolgte, dem ist bereits bekannt, dass bei dem Strategiespiel nun auf drei reduzierte Fraktionen fünf Epochen (Antike, Mittelalter, Kolonialzeit, Gegenwart, Zukunft) durchschreiten und der World Domination Modus den Rahmen für das Spielgeschehen bildet. Ähnlich wie bei **Civilization 4** blicken Sie in diesem Modus auf einen frei drehbaren Erdball, ziehen rundenweise Ihre Armeen von Territorium zu Territorium, setzen Spione ein und verwalten und erobern Provinzen.

**Zunächst stürzten wir** uns in eine der Echtzeit-Schlachten. Was sofort auffällt: Das Spiel geht locker von der Hand, der Grafikstil tendiert nun in die Comic-Ecke. Das passt: Die Männchen reißen einen flapsigen Spruch nach dem anderen und wenden Spezialattacken wie den Kamelfurz an. Dieser Teil von **Empire Earth 3** ist genau das Ding für Strategen, die klassisch ihre Basis errichten, Ressourcen sammeln, forschen und Einheiten bauen wollen.

**Bei den Einzelgefechten** klappte das wunderbar, bei unserem späteren Welteroberungs-Feldzug harmonierten der Runden- und Echtzeit-Teil dagegen noch nicht perfekt. Anders als beispielsweise bei der **Total War**-Reihe ging es hier ab der ersten Sekunde sofort zur Sache – schweißtreibend, wenn man neben den Kämpfen noch versucht, eine Basis aufzubauen. Die richtige Mischung aus Kampf- und Baueinheiten, die Sie vorher in einer Ihrer Provinzen ausbilden, ist daher grundlegend. Ebenso die Diplomatie – wohl dem, an dessen Grenzen Verbündete wachen. ❑

**AUF DVD**
● VIDEO ZUM SPIEL

**ERSTEINDRUCK**
*Ansgar Steidle*



Ob man nun die Vereinfachung begrüßt oder nicht – es ist schon erheiternd, wenn sich Höhlenmenschen mit High-Tech-Robotern anlegen und womöglich noch gewinnen. Highlight unseres Probespielens: Bei den abgefahrenen Einheiten und Effekten bleibt kein Auge trocken (Orbitallaser und Singularitäten!). Der clevere World Domination Modus, der statt einer Kampagne die Schlachten zusammenhält, ist eine super Idee. Wie es aussieht, reicht er trotzdem nicht an den Vorreiter, die **Total War**-Reihe, heran.

ENTWICKLER: **Mad Doc Software**
ANBIETER: **Vivendi Games**
TERMIN: **11. November 2007**

▶ **STARBESETZUNG** | Von links: Willi Busse, Tobias Ziegler, Christian Wehlert, Angela Wimmer, Andreas Otten, Oliver Ziegler und Bernd Klein.

▼ **TEUFELSKERLE** | Der Spieler schlüpft in die Rolle von Kane (links). Lynch ist psychisch labil und rastet unter Medikamenten-Entzug aus. Bei zu viel Pillen stolpert er lethargisch umher.

## SNEAK PEEK

# Kane & Lynch: Dead Men

**Von:** Ansgar Steidle

IO Interactive kredenzte unseren sieben Lesertestern Erwachsenen-Unterhaltung vom Feinsten.

Aber wir haben an diesem Tag doch gar keinen Strom, glaube ich." Bei Praktikant Benjamin Kratsches zögerlichem Einwurf klingelte es bei uns. Ja, da gab es vor drei Wochen doch mal so eine E-Mail ... Bis zwei Tage vor dem Lesertest lief praktisch alles perfekt. Das Postfach quoll vor Bewerbungen förmlich über, die Rechner standen bereit. Dass Sven Liebold von Eidos eine neue Version des Action-Adventures der **Hitman**-Macher frisch aus Dänemark mitbringt, inklusive des gerade enthüllten brandheißen Mehrspieler-Modus, das war längst ausgemachte Sache. Und jetzt das: An besagtem Samstag sollten neue Transformatoren ans Netz. Nach einer spontanen Panikattacke und längeren Telefonaten dann ein Aufatmen: Die Sneak Peek klappt ausnahmsweise am Sonntag. Das war knapp. Zwar war ein Teilnehmer dann verhindert. Als Oliver Ziegler allerdings mit Freundin Angela Wimmer und Bruder Tobias anrückte, sprangen diese spontan als Ersatz ein.

**Kane & Lynch: Dead Men** ist wie hochkarätiges Kino: Knallharte Action mit Stunts, Explosionen, Massenschießereien, die clevere Story, kantige Charaktere und bitterböser Humor verleihen dem Werk Klasse. Nach einigen Anlaufschwierigkeiten – die Sicherungen wollten nicht wieder reingehen – stimmte Sven Liebold die Teilnehmer deshalb erst einmal mit der Vorgeschichte auf das Abenteuer ein.

Nach dem tragischen Tod seines Sohnes schließt sich Kane der Söldnergruppe The 7 an. Doch als ein Auftrag schief geht, entkommt Kane als einziger Überlebender mit der Beute – denkt er. Wenig später schnappt ihn die Polizei. Urteil: Todesstrafe. Aber nicht alle Mitglieder von The 7 sind tot. Sie fühlen sich verraten und sinnen auf Rache, wollen Kane befreien, damit er die Beute wiederbeschafft. Wenn er das innerhalb von sieben Tagen schafft, verschonen

### PC GAMES SNEAK PEEK: WAS IST DAS?

**Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:**




**Je eine Vollversion Kane & Lynch: Dead Men**

### Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

**pcgames.de**




**ANDREAS OTTEN ÜBER KANE & LYNCH:**
Die Story und die fesselnde Stimmung motivieren, das Ambiente macht dieses Spiel aus. Ich möchte mehr über Lynch erfahren. Wie stark ändert sich sein psychologischer Zustand noch im Verlauf des Spiels? Was passiert mit Kane …? Ich bin gespannt.

**BERND KLEIN ÜBER KANE & LYNCH:**
Als Sven mich daran gehindert hat, die Zwischensequenz fertig anzuschauen, und sagte, ich dürfe nicht mehr weiterspielen, wusste ich plötzlich, wie es Lynch ohne seine Pillen geht. Die Wiederbelebung ist sehr gelungen und ermöglicht ein frustfreies Spielen ohne Quicksave. Der Tipp fürs Weihnachtsgeschäft!







**CHRISTIAN WEHLERT ÜBER KANE & LYNCH:**
Das Beste sind Lynchs „kleine“ Ausraster. Der Mehrspieler-Modus ist eine gelungene Abwechslung, jedoch geht eine Runde selten länger als ein paar Minuten. Fragt sich, wieso man den Koop-Modus nur über Splitscreen und einen Xbox-360-Controller spielen kann.

sie seine Frau und Tochter. Kane selbst stirbt also in jedem Fall. Mit im Gefangenentransport sitzt Todeskandidat Lynch, ein Psychopath, der seine Frau ermordete und aufpassen soll, dass Kane sich an die Abmachung hält.

**Mit einem Knall beginnt** das eigentliche Spiel: Eine Explosion, der Wagen überschlägt sich bei voller Fahrt, schliddert über den Asphalt und bleibt schließlich demoliert liegen. Noch vom Unfall benebelt, mit verschwommener Sicht und unsicheren Schritten übernehmen die Lesertester die Steuerung von Kane, während ihm Lynch erklärt, was er zu tun hat – ein smartes Tutorial, das den Spielern ganz nebenbei die Steuerung nebst Abseilen, Granatenwerfen und Teamsteuerung beibringt. Die ist simpel: per Tastendruck kommandiert man die Mitstreiter umher oder tauscht Gegenstände aus. Damit kamen alle Teilnehmer sofort zurecht.

**Zusammen mit ein paar** Söldnern fliehen sie in einem heillosen Durcheinander vor der Polizei, Hubschraubern und Spezialeinheiten. Als gefühlte 1.000 Cops die Gruppe in einem typisch amerikanischen Donut-Laden (Diner) umzingeln, geht unter massivem Feuer der halbe Laden zu Bruch. Mehr zerstörbare Gegenstände wünscht sich Lesertester Oliver Ziegler trotzdem, denn „viele der Scheiben zerspringen nicht“. Über die erhöhte Streuung der Waffen witzelt er: „Jetzt weiß ich auch, warum der so schlecht zielt, Lynch ist auf einem Auge blind.“ Tatsächlich ist das Fadenkreuz etwas träger als bei den meisten Ego-Shootern. Der Spieler blickt Kane über die Schulter, kann die Waffe anlegen, um genauer zu schießen, oder feuert aus der Deckung heraus kurz um die Ecke. Zwar gibt es keine Lebensanzeige, aber zusätzlich zu den Speicherpunkten beleben einen die Kameraden per Adrenalinspritze ins Herz wieder. Ein Feature, das einhellig Lob erntet. Wer zweimal kurz hintereinander so reanimiert wird, den befördert diese Überdosis garantiert ins Jenseits – eine spannende Angelegenheit also.

**Kane & Lynch ist definitiv** ein Titel für Erwachsene. Bernd Klein wundert sich, als er bei einer Leiche Ragdoll-Effekte entdeckt, die beispielsweise aus Far Cry (dt.) extra entfernt wurden: „Ist das denn die englische Version?“ „Das ist die deutsche, die kommt original so auf den Markt und ist komplett ungeschnitten“, erläutert Sven Liebold. Davon abgesehen, gehen die beiden Protagonisten bei ihren Aktionen alles andere als zimperlich vor und nehmen kein Blatt vor den Mund. Lynch tickt ohne ausreichend Medikamente vollkommen aus und richtet beispielsweise ein regelrechtes Blutbad mit Geiseln bei einem Banküberfall an oder schlägt eine Managerin brutal nieder, die er entführen will.

**„Die beste Szene** ist der zweimalige Diskotheken-Durchmarsch



**DONUTS!** | Nachdem die Polizei die Gangster in einem Diner festnagelt, rücken zusätzlich Spezialeinheiten an. Der halbe Laden geht dabei zu Bruch.


**TEAMWORK** | Unterstützung bei den Überfällen erfahren Sie von Lynch sowie diversen Söldnern, denen Sie per Mausklick sogar Befehle erteilen.

# LESERURTEIL

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

## PC-GAMES-LESER ÜBER: KANE & LYNCH: DEAD MEN

### Grafik und Sound



**Leser:** Insgesamt mit Synchronisation und Musik zufrieden, sind sich die Teilnehmer aber einig, dass so ein Spiel eine bessere Grafik verdient hätte.

**PC Games:** Die **Hitman**-Engine ist gut und zeigt schicke Charaktere und stimmungsvolle Lichteffekte, kommt an Referenztitel aber nicht mehr heran.

### Steuerung



**Leser:** Jeder kommt damit sofort zurecht. Gerade im Mehrspieler-Modus ist die Maus-Steuerung allerdings zu träge.

**PC Games:** Die Gruppe befehligen Sie ganz simpel und tauschen Gegenstände, der Protagonist kann sogar aus der Deckung feuern. Was will man mehr?

### Atmosphäre, Schauplätze, Story



**Leser:** Praktisch einhellig loben die Lesertester die Atmosphäre und die spannende Story mit dem derben Humor.

**PC Games:** Entwickler IO Interactive hatte schon immer ein Händchen für die Schauplätze. Der überraschende Plot ist ein Riesenpluspunkt.

### Missionsdesign



**Leser:** Das Wiederbelebungsfeature fasziniert alle Leser und selbst an den Speicherpunkten gibt's kaum Kritik. Mehr Lösungswege sind erwünscht.

**PC Games:** Verfolgungsjagden, Schießereien in engen Clubs, Abseilaktionen: Die Missionen bieten Abwechslung und sind für Überraschungen gut.

### Künstliche Intelligenz



**Leser:** Hier gehen die Meinungen auseinenader. Dem einen spurt Lynch nicht genügend, andere loben die KI mit „fast menschlich".

**PC Games:** Als Gegner sind keine absoluten Genies unterwegs, für ordentliches Action-Geballer langt es aber allemal. Unser Team agierte gut.

### Mehrspielermodus



**Leser:** Das Katz-und-Maus-Spiel begeistert die Leser dermaßen, dass niemand eine weitere Spielvariante wirklich vermisst.

**PC Games:** Der Spielmodus ist innovativ und bietet viel Platz für Kreativität. Die zwei Ranglistenbesten spielen sogar als Kane und Lynch.

### Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.










**ANGELA WIMMER ÜBER KANE & LYNCH:**
Die Atmosphäre ist super! Dass Lynch einen unterstützt, man ihm Waffen geben kann und die Gruppenmitglieder befehligen darf, bringt etwas Strategie in das Spiel. Ich vermisse Rätsel – schade, dass man nicht durchschleichen kann und eher weniger kreativ ist.

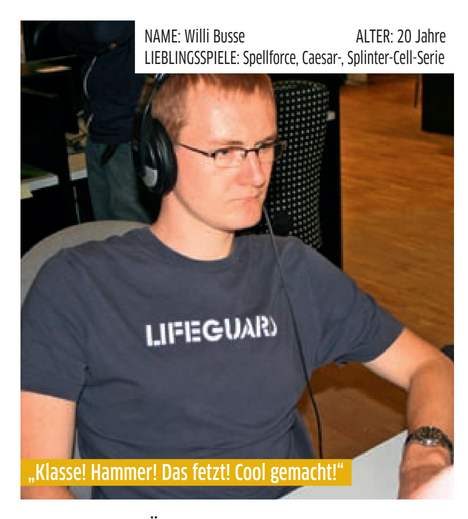


„Die Gespräche sind der Hammer!"

NAME: Angela Wimmer
ALTER: 22 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Siedler-Reihe, Battlefield 2142, Die Sims 2

– äußerst gelungen", kommentiert Bernd Klein ebendieses Entführungsszenario. „Die Atmosphäre ist sehr dicht, wenn man sich durch die tanzenden Menschenmassen quetschen muss und sich Lynch über die ‚verschwitzten reichen Gören' beschwert. Fällt der erste Schuss, einsteht Panik, die extrem glaubwürdig umgesetzt wurde."

**Nach fünf, sechs Levels** ist dann zum Mittag hin Schluss. Sven Liebold bremst die Teilnehmer absichtlich aus. „Die Geschichte hält noch Überraschungen bereit – aber was, das verraten wir noch nicht", beschwichtigt er, denn die Gruppe hätte gern weitergespielt. Bis auf ein paar Details gibt es nichts zu meckern, die Teilnehmer sind fast wunschlos glücklich: „In speziellen Passagen hätte eine Bullet-Time Spaß gemacht", meint Andreas Otten. Christian Wehlert findet selbst diese Vorabversion schon sehr solide: „Das Missionsdesign ist sehr abwechslungsreich, unfaire Stellen gibt es eigentlich fast keine im Spiel. Lediglich feindliche Scharfschützen können vereinzelt zu kurzen Frustmomenten führen. Die KI reagiert glaubwürdig und stellenweise sogar fast menschlich, hat im Moment aber noch einige Aussetzer." Er hatte sich beim Überfall sehr weit vorgewagt und wurde von den Präzisionsschützen mehrfach erwischt – bis er merkte, dass ein kleines Fadenkreuz am Bildschirmrand auftaucht, das zeigt, wenn ein Schütze sein Ziel erfasst. Nach dem Mittagessen




## WILLI BUSSE ÜBER KANE & LYNCH:

Mehr als ich mir erträumt hätte – Tränengas und Abseilen ist richtig gut. Ich hab viel Lust drauf, würde es mir aber eher zu Weihnachten wünschen oder als Budget-Titel selber holen. Freies Speichern wie bei **Hitman** mit bis zu sechs Speicherpunkten wäre gut.

## TOBIAS ZIEGLER ÜBER KANE & LYNCH:

Tolle Geschichte, verpackt in eine super Atmosphäre! Bis zu einem gewissen Grad ist „friedliches" Vorgehen möglich, jedoch endet alles oft im wilden Kugelhagel. Ein wenig mehr taktische Komponente wäre schön. Es besteht immer Hoffnung, dank Wiederbelebung.







## OLIVER ZIEGLER ÜBER KANE & LYNCH:

Das Spiel ist genial, ich kann es uneingeschränkt empfehlen. Bei der zweiten Wiederbelebungsspritze weiß man nie, ob das jetzt die letzte war beziehungsweise man gleich an einer Überdosis stirbt. Ich finde den Mutliplayer-Modus mit der Geldklauidee brillant.

gingen wir zu den Mehrspielerpartien über.

**Gerade mal drei Tage** vor der Sneak Peek enthüllten die dänischen Entwickler ihren Mehrspieler-Modus. „Sie hatten einfach Angst, dass jemand die Features kopiert", meint Sven Liebold. So einen Mehrspieler-Modus gab es tatsächlich bisher noch nie in einem Spiel. Die Spieler starten alle aufseiten der Verbrecher und treten gegen Computerpolizisten an. Ziel ist es, möglichst viel Geld zu klauen und in den Fluchtwagen zu steigen. Am einfachsten ist es natürlich, sich als Gruppe durchzuschlagen, das Geld wird am Schluss geteilt. Doch warum sich damit zufrieden geben, wenn man auch die Kameraden kurz vor dem Ziel aufs Korn nehmen und beklauen kann?

**Schon nach wenigen** Minuten ist klar: Die Vorgehensweise der Sneak-Peek-Gäste ist recht unterschiedlich. Oliver Ziegler alias Ramiro, wie er im Spiel heißt, entpuppt sich als notorischer Verräter und ärgert sein Team gehörig. „Ramiro, sag mal, fährst du den Fluchtwagen selbst?", lästert Bernd Klein, als Oliver zum x-ten mal der Einzige ist, der damit entkommt. Geschickt passt Ramiro kurz vor dem Wagen anrückende Kollegen ab und klaut ihnen die Beute. Als ihm ein Kollege voraus ist, stoppt er den gutgläubigen Menschen kurzerhand mit dem Ruf: „Warte kurz auf mich, ich komm auch gleich" – und holt sich abermals den Sieg. Christian Wehlert gereizt: „Olli, du verdammter Traitor, gleich tret ich dich mal." Tja, da kochen die Emotionen hoch. Ein paar Besonderheiten peppen das Spielgeschehen weiter auf. Wer einen Teamkameraden erwischt, trägt bei der nächsten Runde ein schwarzes Shirt und startet ein paar Meter von der Gruppe entfernt – so weiß jeder gleich Bescheid. Wer ins Gras beißt, erscheint auf der Gegenseite als Polizist. Wer sich wiederum als Polizist an seinem Verräter rächt, bekommt einen Bonus. Je mehr Geld man trägt, desto mehr Treffer steckt man ein, zieht aber mehr Feinde an: Der Betrag prangt in unübersehbaren Ziffern über dem Kopf – solange man sich nicht duckt. Tobias Ziegler vermisst eine speziellere Waffenauswahl im Mehrspieler-Modus. Man kann zwar zu Beginn der Runde Ausrüstung kaufen, das allerdings nur in vorgegebenen, verschieden teuren Paketen.

**Ob diese Variante** als einziger Spielmodus ausreicht? Bernd Klein bringt es auf den Punkt: „Der Mehrspieler-Modus ist in meinen Augen sehr gelungen und auch so innovativ wie angepriesen. Das Katz-und-Maus-Spiel mit Mitstreitern, die schnell zu Verrätern werden (für Geld tut mancher ja bekanntlich alles) motiviert langfristig. Ein innovativer Mehrspieler-Modus ist mir persönlich auch lieber als zehn aufgewärmte. Wer kauft sich schon noch ein Spiel für die tausendste CTF-Variante?" ❑

◀ **GEGENSCHLAG |** Wer als Gangster das Zeitliche segnet, kämpft als Polizist weiter und hat so immer noch die Chance auf den Sieg.

▶ **VORSICHT! |** Dass die Teilnehmer mehrfach kurz nach dem Start überfahren wurden, kommentierte Sven Liebold mit: „Eine neue Runde, neues Glück und die Frage, wer wieder den Betonmischer erwischt."



„Kane & Lynch könnte
ein echter Action-Hammer werden.“
GamePro
Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG
usk
Games for Windows
XBOX 360
PLAYSTATION
© 2007 EIDOS INTERACTIVE LTD. KANE & LYNCH: DEAD MEN™ EIDOS INTERACTIVE LTD. EIDOS AND THE EIDOS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE EIDOS GROUP OF COMPANIES. IO INTERACTIVE AND THE IO LOGO ARE TRADEMARKS OF IO INTERACTIVE A/S. ALL RIGHTS RESERVED.


TT8
★★★★★
AUCH ALS HANDY-SPIEL FÜR ALLE AKTUELLEN MODELLE ERHÄLTLICH!
★★★★★
„Vielleicht das bislang beste Werk der tollen Dänen von IO Interactive!“
360 Magazin
FROM THE CREATORS OF HITMAN
AN IO INTERACTIVE & EIDOS PRODUCTION
KANE & LYNCH
DEAD MEN™
WWW.KANEANDLYNCH.COM
Io-Interactive
eidos



*Abo-Modell (2,99 EUR/SMS) Abrechnung: 1 SMS/Woche. Das Abo ist jederzeit kündbar, einfach SMS mit Inhalt STOP TOPGAME an die 85999!
Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an!

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

# TOP SPARABO JAVA-GAMES

**AKTION**

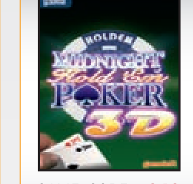


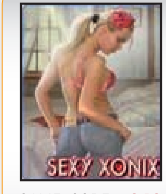
**2 Spiele für € 2,99***
**+ erstes Spiel gratis**
**= 3 Spiele (0,99 €/Spiel)**
Abrechnungszeitraum eine Woche

Sende: **AAA** + **Code**
**an 85999***
Beispiel: AAA 058

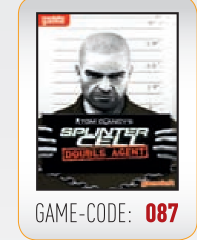
**www.mobileunlimited.de**

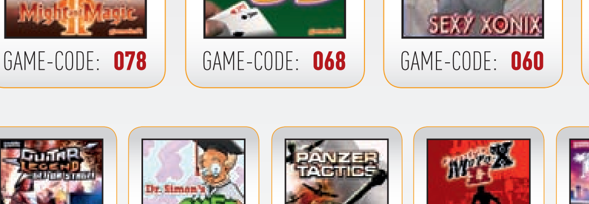

GAME-CODE: **078**

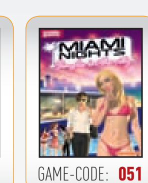

GAME-CODE: **068**

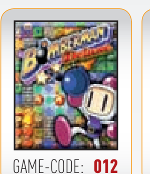

GAME-CODE: **060**

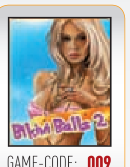

GAME-CODE: **058**

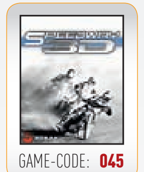

GAME-CODE: **087**

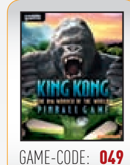

GAME-CODE: **024**
GAME-CODE: **019**
GAME-CODE: **067**

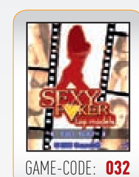

GAME-CODE: **021**

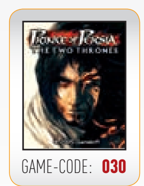

GAME-CODE: **051**

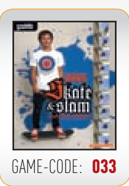

GAME-CODE: **012**

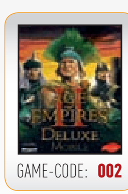

GAME-CODE: **009**

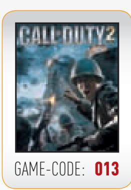

GAME-CODE: **045**

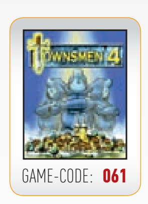

GAME-CODE: **049**
GAME-CODE: **032**

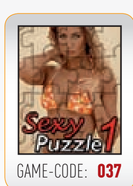

GAME-CODE: **030**

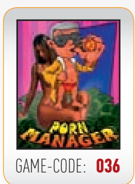

GAME-CODE: **033**

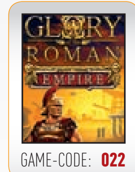

GAME-CODE: **002**

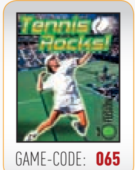

GAME-CODE: **013**

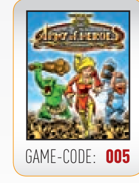

GAME-CODE: **061**


GAME-CODE: **037**


GAME-CODE: **036**

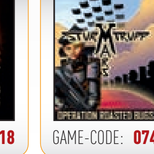

GAME-CODE: **022**

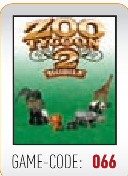

GAME-CODE: **065**

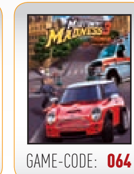

GAME-CODE: **005**

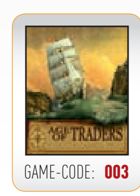
**Erstes Spiel im Abo gratis!**
**Nur 0,99 Euro/Spiel!**

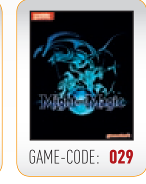

GAME-CODE: **018**

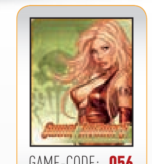

GAME-CODE: **074**


GAME-CODE: **066**

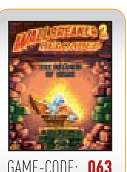

GAME-CODE: **064**

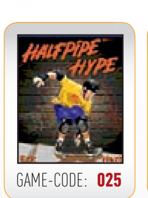

GAME-CODE: **003**

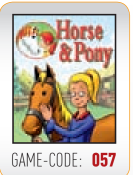

GAME-CODE: **029**

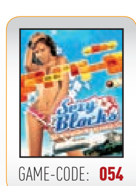

GAME-CODE: **056**

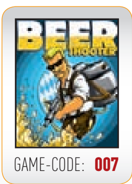

GAME-CODE: **071**

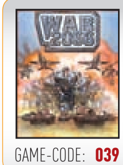

GAME-CODE: **063**

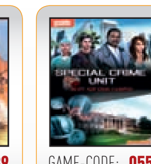

GAME-CODE: **025**

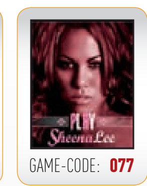

GAME-CODE: **057**

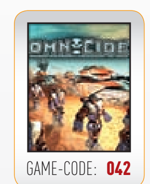

GAME-CODE: **054**

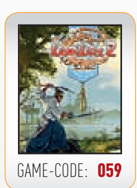

GAME-CODE: **007**

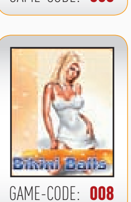

GAME-CODE: **039**


GAME-CODE: **055**


GAME-CODE: **077**

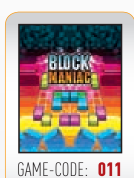

GAME-CODE: **042**


GAME-CODE: **059**

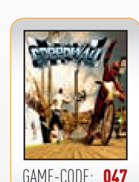

GAME-CODE: **008**

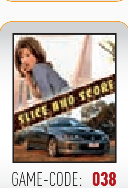

GAME-CODE: **041**

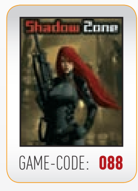

GAME-CODE: **079**

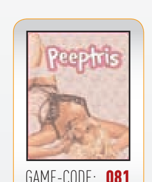

GAME-CODE: **011**

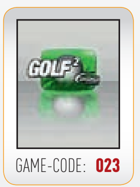

GAME-CODE: **075**


GAME-CODE: **047**

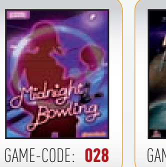

GAME-CODE: **038**

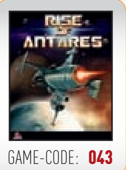

GAME-CODE: **088**

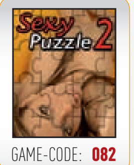

GAME-CODE: **081**

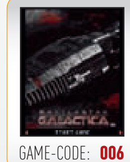

GAME-CODE: **023**

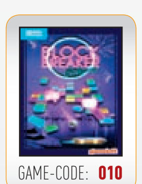

GAME-CODE: **017**


GAME-CODE: **028**

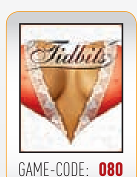

GAME-CODE: **043**

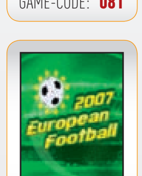

GAME-CODE: **082**

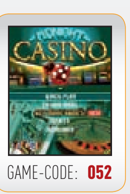

GAME-CODE: **006**

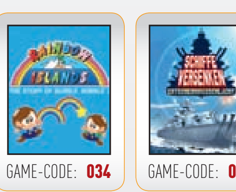

GAME-CODE: **010**


GAME-CODE: **044**

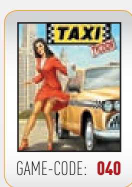

GAME-CODE: **080**


GAME-CODE: **020**

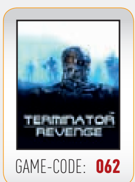

GAME-CODE: **052**

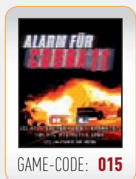

GAME-CODE: **034**


GAME-CODE: **053**

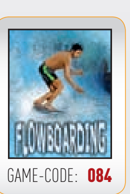

GAME-CODE: **083**

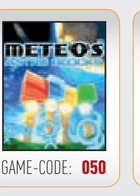

GAME-CODE: **040**
GAME-CODE: **016**

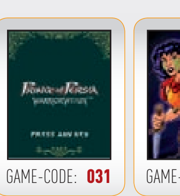

GAME-CODE: **076**

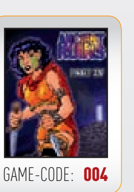

GAME-CODE: **062**
GAME-CODE: **015**


GAME-CODE: **070**


GAME-CODE: **084**


GAME-CODE: **050**


GAME-CODE: **031**


GAME-CODE: **004**


GAME-CODE: **085**



## So funktioniert das Abo

Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!
**Nur 0,99 €/Spiel!**


Christian Burtchen
**Aktuelles Lieblingsspiel:** Die Add-ons für HoMM 5 und Anno 1701
**Größte Enttäuschung:** Age of Empires 3: The Asian Dynasties


Robert Horn
**Aktuelles Lieblingsspiel:** Crysis in seiner ganzen Pracht
**Größte Enttäuschung:** Keine. Ich durfte Crysis testen!

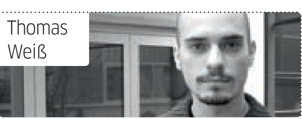

Felix Schütz
**Aktuelles Lieblingsspiel:** Final Fantasy 12 (PS2), Zelda: PH (NDS)
**Größte Enttäuschung:** Hellgate: London im Einzelspielermodus


Ansgar Steidle
**Aktuelles Lieblingsspiel:** Dark Messiah (dt.) fasziniert
**Größte Enttäuschung:** O2-DSL, geht bald zwei Monate nix ...


Sebastian Thöing
**Aktuelles Lieblingsspiel:** Unreal Tournament 3 (Demo)
**Größte Enttäuschung:** Keine neuen King-of-Queens-Folgen mehr

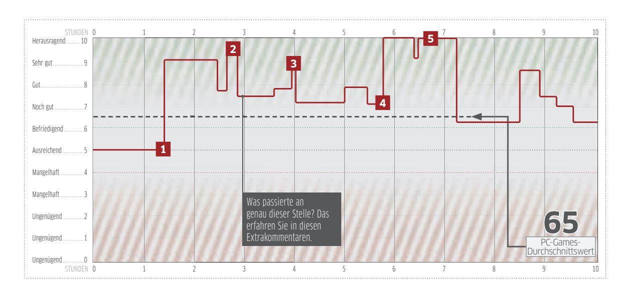

Sebastian Weber
**Aktuelles Lieblingsspiel:** Portal
**Größte Enttäuschung:** FIFA 08


Stefan Weiß
**Aktuelles Lieblingsspiel:** The Witcher
**Größte Enttäuschung:** Hellgate: London (Einzelspielermodus)


Thomas Weiß
**Aktuelles Lieblingsspiel:** The Witcher (bin perplex!)
**Größte Enttäuschung:** Hellgate: London (solo bloß gut)

# SO TESTEN WIR

## Die Motivationskurve




**Entscheidend: der Spielspaß**
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

**So gehen wir vor:**
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

**Mit vielen Punkten belohnen wir:**
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

**Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:**
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

**Abzüge gibt es für:**
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

**Jede Stunde zählt.**
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

**Ihre Vorteile:**
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

## Die Spielspaßwertung

**> 90%** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

**> 80%** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

**> 70%** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

**> 60%** | Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch befriedigende Titel für Sie infrage.

**> 50%** | Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

**< 50%** | Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

## USK-Einstufungen



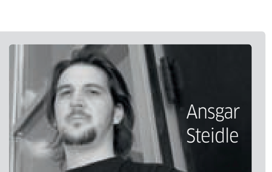

## PC-Games-Awards




**PC-Games-Award** | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).


**Technik-Award** | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.


**Sound-Award** | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.


Ansgar Steidle

**„Computerspiel-Käufer durch dreistes Game-Recycling geschröpft – oder was?"**

Viel Wind um Valves Spielepaket **Orange Box**: Unstrittig ein super Angebot, machten im Vorfeld Leute zuhauf ihrem Unmut Luft, womöglich Geld für bereits erworbene Titel wie **Half-Life 2** oder **Episode One** ausgeben zu müssen. Im Endeffekt kam es halb so schlimm. Doch wer hätte es andernfalls tatsächlich nicht gekauft? Diesen Monat testeten wir **FIFA 08**, sprich einen Ableger einer Reihe, bei der in schöner Regelmäßigkeit Motz-Threads in Richtung „Geldmacherei" und „lauer Aufguss" aufflackern. Berechtigt, da zum Vollpreis zwar aktuelle Daten und ein zusätzlicher Spielmodus, nicht aber die neue Grafik-Engine der Konsolenversion enthalten sind? Bis jetzt geht es weg wie warme Semmeln. So gesehen bietet **Opposing Fronts** wiederum Ähnliches, zum Preis eines Add-ons wohlgemerkt. Kann ich mich denn darüber aufregen, wenn **Call of Duty 4** exakt den gleichen Action-Klamauk – Stichwort: Flakgeschütz sprengen – der Vorläufer zelebriert, obwohl dieser Teil nun erstmals nicht im Zweiten Weltkrieg spielt? Wie viel frisches Material muss denn dabei sein und was darf es kosten, damit sich keiner verschaukelt vorkommt?

ABWEHRSCHLACHT | Eine gewaltige vierbeinige Kampfmaschine der Außerirdischen stapft durch ein Flussbett unaufhaltsam in unsere Richtung. Mit verzweifelten Kräften wehren wir uns mit allem, was wir haben und landen einige schwere Treffer (Bild unten). Doch das Monster scheint nicht mal angekratzt!













# Crysis

**Von:** Robert Horn

Crytek kam, sah und siegte. Mit Crysis erobern die Frankfurter Entwickler den Shooter-Thron.

Kann dieses Spiel mehr, als nur verdammt gut aussehen? Nach zahlreichen Vorschauartikeln und ungeduldiger Warterei hielten wir endlich die ersehnte Testversion in den Händen – und grinsten dabei wie Schulkinder am ersten Ferientag. Obwohl die Testbedingungen nicht optimal waren (siehe Kasten „Test mit Mühe", Seite 61), spielten wir **Crysis** ausführlich, kämpften uns durch Dschungel und klirrend kalte Eiswelten. Das Grinsen wurde immer breiter, hinter dem Testrechner bildeten sich Trauben verzückt blickender Redakteure. Nach einer Woche Testmarathon wissen wir: **Crysis** sieht nicht nur unverschämt gut aus, es macht auch unverschämt viel Spaß!

**Dabei beginnt der Ausflug** in den Dschungel ganz harmlos: Dreh- und Angelpunkt der Ereignisse ist eine kleine Insel im Südchinesischen Meer. In der Rolle eines Elitesoldaten, Spitzname Nomad, stürzen Sie zu Beginn des Abenteuers per Fallschirm gen Erde, unter Ihnen die besagte Insel, in schummriges Mondlicht getaucht. Ihr Ziel ist es, einige Wissenschaftler aus den Händen der Nordkoreaner zu befreien. Erstere haben im Dschungel nämlich etwas Mysteriöses entdeckt, Letztere beanspruchen den Fund für sich. Dass das ein anständiger Amerikaner nicht zulassen darf, ist klar. Und so tritt Ihre Einheit auf den Plan, um die Geschehnisse zurechtzubiegen. Was Sie wirklich im grünen Dickicht der Insel erwartet, wird erst später klar, Ihre erste Aufgabe ist eine reine Spähmission.

Schon nach kurzer Zeit geht alles gewaltig schief. Teammitglieder verschwinden, merkwürdige Geräusche durchdringen den Dschungel und Erdbeben lassen den Boden erzittern. Wenn Sie **Crysis** ebenso sehnlich erwartet haben wie wir, wissen Sie es bereits: Hier sind Außerirdische am Werk! Mitten im Dschungel befindet sich nämlich das uralte Raumschiff einer fremden Rasse, das plötzlich zu unheilvollem Leben erwacht und dabei nicht nur Ihre Existenz, sondern gleich die gesamte Menschheit bedroht.



## KRÄFTIGE KLAMOTTE: DER NANO-ANZUG IM DETAIL

Nicht alle Kräfte des High-Tech-Overalls sind gleich nützlich. Tarnung benötigen Sie fast immer, die maximale Kraft hilft dagegen nur bei gelegentlichen Hochsprüngen. Schade, denn genau auf diese Fähigkeit haben wir uns am meisten gefreut! Sinnvoll kombiniert machen die Nano-Fähigkeiten einen extrem gefährlichen Gegner aus Ihnen, der es mit jeder Macht aufnehmen kann. Das Symbol unten links stellt Ihren Waffenmodifikator dar und hat mit den Nano-Kräften nichts zu tun.



**SCHNELLIGKEIT** | Hilfreich bei Angriff oder Flucht: Per Knopfdruck schießen Sie pfeilschnell über die Insel. Der Sprint hält aber nur kurze Zeit.

**KRAFT** | Von dieser Fähigkeit waren wir enttäuscht. Zwar konnten wir extrem hoch hüpfen und Feinde verkloppen, Autos ließen sich aber nicht durch die Gegend schleudern.

**PANZERUNG** | Zum besseren Schutz gegen Kugelhagel schalten Sie die maximale Rüstung ein. In hitzigen Gefechten mit vielen Kontrahenten unumgänglich!

**TARNUNG** | Die wichtigste Fähigkeit im Spiel. Nur mit ihr gelangen Sie unbemerkt in Schussreichweite oder verstecken sich vor ausschwärmenden Konkurrenten.

**Im Gegensatz zu** Gordon Freeman in **Half-Life 2** ist **Crysis**-Held Nomad alles andere als schweigsam. Er hält regen Funkkontakt mit seinen Kameraden und lässt ab und an einen kantigen Spruch vom Leder, wie man das von Action-Helden eben erwartet. Die Story ist klischeetriefend, aber spannend und kinoreif inszeniert. Die vier Teammitglieder, die Sie begleiten, sind ebenfalls nicht auf den Mund gefallen. Tatsächlich hat Entwickler Crytek den Jungs jede Menge Leben eingehaucht, sodass Sie schon nach wenigen Spielminuten wissen, wie die Individuen der Truppe ticken. So ist der Anführer „Prophet“ ein knallharter Muskelbube, der seine Truppe ohne Rücksicht auf Verluste durch den Dschungel scheucht. Kollege „Psycho“ dagegen ist ein störrischer Engländer, der sich nichts gefallen lässt und gern mal die Klappe aufreißt. Später treffen Sie auf allerlei Soldaten, Zivilisten oder Gegner, die in Sachen Mimik, Ausdruck und Bewegung nicht nur locker mit den Figuren des Genre-Primus **Half-Life 2** mithalten können, sondern sie sogar übertreffen. Immer wieder begegnen Ihnen auf dem Eiland solch glaubwürdige Charaktere, etwa die hübsche Forschertochter Helena oder der fiese General Kyong, ein Unsympath wie er im (Dreh-)Buch steht. Der Kopf der koreanischen Armee führt nicht nur eine zahlenmäßig überlegene Streitmacht ins Feld, er trachtet auch nach der vermeintlichen Macht des Artefakts.

> Der Held Nomad ist alles andere als schweigsam.

Um gegen die asiatische Übermacht eine Chance zu haben, setzen die Amerikaner auf Klasse statt Masse. Deshalb tragen Sie und Ihre Spezialeinheit hochmoderne Anzüge, die sogenannten Nanosuits. Diese schicken Einteiler verleihen Ihnen im Kampf entscheidende Vorteile und versüßen die Gefechte mit einer ordentlichen Dosis Taktik. So entscheiden Sie je nach Begebenheit, welche der vier Kräfte für Sie am nützlichsten ist. Tarnen, um eine Patrouille ungesehen zu umgehen? Mit maximaler Geschwindigkeit vorbeisprinten? Oder doch lieber den Rambo spielen und mit angeschalteter Maximalkraft im Wechsel mit verstärkter Rüstung die Widersacher aus den Latschen boxen? Wie gut sich die Fähigkeiten des Nanosuits in das Spiel einfügen, lesen Sie in unserem Extrakasten oben.

Die Benutzung der Anzugskräfte ist denkbar simpel: Einfach die mittlere Maustaste drücken, den Nager in die gewünschte Richtung schieben, fertig. Nach kurzer Eingewöhnung möchten Sie nie wieder eine virtuelle Schießerei ohne den Wunder-Overall machen!

**Trotz fortschrittlicher** Bekleidung verlangen Ihnen die Kämpfe gegen die Pixel-Asiaten einiges ab. Schon zu Zeiten von **Far Cry (dt.)** mühten sich die Entwickler, eine glaubwürdige, schlaue künstliche Intelligenz zu entwerfen, was nur teilweise gelang. In **Crysis** begegnet Ihnen die Crytek-Variante des


**EISIGE ZEITEN** | Die flinken Maschinen der Außerirdischen erinnern an Filme wie **Matrix** oder **Independence Day**.


**GEFRIERFACH** | Geraten Sie in den Eisstrahl eines Aliens, erstarren Sie – mit hübscher Eiskruste überzogen.

21. Jahrhunderts. Die gegnerischen Soldaten sind derart schlau, dass Sie sich manches Mal wie ein Gejagter vorkommen, obwohl eigentlich Sie der Jäger sein sollten. Die Widersacher sind meist in der Überzahl und nutzen diesen Vorteil gnadenlos aus. Werden Sie entdeckt, gellen Schreie durch die Luft und Befehlshaber brüllen Kommandos. Nach wenigen Sekunden schwärmen die Schergen in Ihre Richtung aus. Erstaunlich dabei ist, wie sicher sich die KI-Kameraden durch die prall gefüllte Vegetation bewegen. Kein einziges Mal sahen wir einen Koreaner, der etwa an einem Baum festhing. Kleinere Hindernisse wie Zäune überspringen die Schlauberger leicht und locker.

Sobald Sie die Waffen sprechen lassen, gehen Ihre Feinde in Deckung und versuchen, Sie einzukreisen. Achten Sie gut auf Ihren Rücken und die heranschwirrenden Granaten! Meist hilft nur der taktische Rückzug, sprich: panische Flucht hinter den nächsten Baum! Doch die Handlanger der Gegenseite haben nicht nur ausgeprägte Spürnasen, sie wissen auch sehr genau, wie man anständig mit Waffen umgeht. Treffer färben Ihren Bildschirm in ein schmerzendes Rot, während sich die Gesundheitsanzeige im freien Fall leert. Zum Glück regeneriert sich diese nach wenigen Augenblicken der Ruhe wieder. So hilft ein kurzer Sprint in die sichere Deckung immer, die Karten des Kampfes neu zu mischen. Dennoch sind die Gefechte bereits auf mittlerem Schwierigkeitsgrad knackig und erfordern den geschickten Einsatz des Nanosuits. Seit den cleveren Klonsoldaten aus dem Horror-Shooter F.E.A.R. (dt.) haben wir keine so schlauen Kontrahenten mehr zu Gesicht bekommen!

Clou am Rande: Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad „Delta“ verschwinden nicht nur Hilfen wie Fadenkreuz oder Trefferanzeige, Ihre Gegner plärren die Kommandos außerdem auf Koreanisch! Haben Sie das nicht drauf, entgeht Ihnen, wenn Ihr Gegenüber etwa seinen Leuten mitteilt, dass er gerade nachlädt. Es lebe die Sprachbarriere.

**In Crysis legen Sie sich** aber nicht nur mit Nordkorea an: Eine dritte, außerirdische Partei mischt sich in den Kampf ein und überrollt die überraschten Streithähne mit ungeahnter Heftigkeit. Die wieselflinken Aliens bekommen Sie aber erst ab der Hälfte des Spiels vor die Flinte, also nach rund sechs Stunden. Dafür agieren diese Wesen weitaus agiler als die menschlichen Konkurrenten und flitzen schwebend um Sie herum. Zudem gehen die tentakelbewehrten Monster gern in den Nahkampf und befördern Sie im Genickumdrehen zum letzten Speicherpunkt. Zwar haben Sie es meist nur mit wenigen Exemplaren zu tun, vier dieser Biester bringen Sie aber schon ge-

## SO SPIELT ES SICH

**Klar, Crysis ist ein Shooter. Dennoch sind Sie nicht nur mit gekrümmtem Abzugsfinger unterwegs. Was es noch zu tun gibt, sehen Sie hier.**

▶ **HACKEN** | Ihr wichtigstes Gut ist Information, immerhin wissen Sie zu Beginn kaum, womit Sie es zu tun haben. Also bekommen Sie ständig Aufträge, feindliche Computer zu finden und per Tastendruck zu hacken, um so wichtige Daten zu erhalten.


▲ **BOMBARDIEREN** | Manchmal ist Ihr Vorgesetzter besonders nett zu Ihnen und schaltet einen Luftschlag frei. Dann visieren Sie per Fernglas das Ziel an und genießen danach die Feuerblumen.





**HALSSTARRE** | Gegner, die zu aufdringlich sind, packen Sie einfach am Genick und schleudern sie ins Gebüsch.

## GUT ZU WISSEN

**In Crysis gibt es viel zu entdecken. Einiges davon wollen wir Ihnen nicht vorenthalten:**

- Wachen, die sich unbeobachtet wähnen, kratzen sich hin und wieder kräftig am Hintern.
- An manchen Stellen finden Sie Baumstammfallen, mit denen sich wunderbar Patrouillen ausschalten lassen.
- Zwar können Sie Autos nicht mit angeschalteter Kraft zerstören, ein gezielter Hieb auf einen nahe stehenden Baum ist aber ebenfalls eine konstruktive Art, das Problem zu lösen.
- Schnappen Sie sich ein gackerndes Huhn und spielen Sie zur Entspannung mal Federvieh-Bowling!
- Mit Direct X 10 können Sie an Wasserfällen sogar wunderschöne Regenbogen bewundern.

hörig ins Schwitzen. Dazu kommt, dass die kleineren Bodeneinheiten, die Hunter, größere Brüder haben, die noch größere Brüder haben …

Sie legen sich im Laufe des Spiels mit gewaltigen vierbeinigen Monstern an, die nur mit äußerster Mühe und konzentrierter Feuerkraft zu stoppen sind. Was die Entwickler hier auffahren, könnte direkt einer Hollywood-Produktion entsprungen sein. So stapft eine brutal riesige Maschine der Aliens durch den Urwald in Richtung eines Lagers, in dem eine verzweifelte Evakuierung läuft. Panische Schreie gellen durch die Luft, Geschosse schlagen in die gepanzerte Haut des Wesens ein. Meterlange Fangarme zucken vor, fischen Soldaten aus den Büschen und schleudern sie in die Landschaft. Mittendrin stehen Sie, schießen aus allen Rohren und können doch nichts ausrichten. Ganz großes Kino! Solche Momente bescheren die Entwickler Ihnen immer wieder. Mal sind Sie aktiv daran beteiligt, mal erleben Sie sie in schmucken Zwischensequenzen, die komplett in Spielgrafik gehalten sind. **Crysis** bleibt dadurch in jeder Sekunde spannend. Und droht ein Szenario doch mal zu langweilen, unterdrückt eine schicke Sequenz oder ein Levelwechsel jedweden aufkommenden Leerlauf.

> Crysis bleibt in jeder Sekunde spannend.

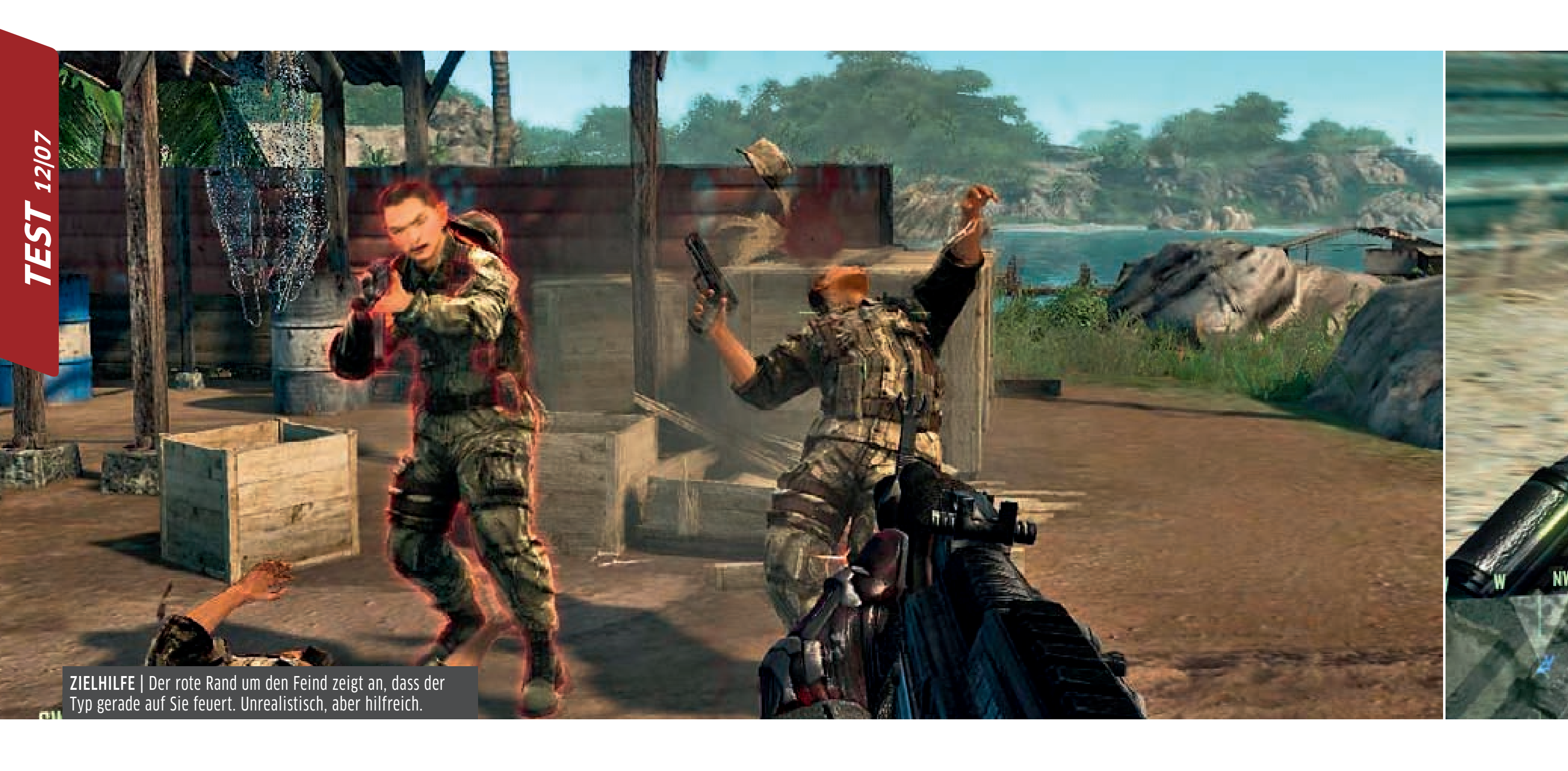
**In den Kämpfen gegen** die unerwarteten Widersacher retten Ihnen nur Geschick und geballte Feuerkraft das Leben. Das Arsenal, das Sie mit sich herumtragen, fällt etwas sparsam aus: Pistolen, zwei Gewehre und eine schwere Waffe, mehr haben Sie nie dabei. Finden Sie einen besseren Schießprügel, lässt Soldat Nomad dafür einen anderen zurück. Aber von doppelt gehaltenen Pistolen über eine moderne Variante der AK 47 bis hin zum Raketenwerfer und sogar einer Alien-Waffe ist alles dabei, was Freizeit-Rambos glücklich macht.

Zusätzlich rüsten Sie Ihre tödlichen Begleiter mit allerhand Extras auf. So schrauben Sie bei Bedarf Schalldämpfer, Taschenlampe, Zielfernrohr oder einen taktischen Aufsatz an Ihr Lieblingsmodell. Das ist besonders in den fordernden Gefechten hilfreich. Mit Schalldämpfer etwa sind Sie zwar unauffälliger, richten aber deutlich


◀ **SCHLEICHEN** | Als unsichtbarer Jäger fühlen Sie sich übermächtig. Bis ein aufmerksamer Koreaner Sie unsanft in die Sichtbarkeit zurückholt.

▼ **SCHWEBEN** | Im Inneren des Raumschiffs herrscht Schwerelosigkeit. Hier fliegen Sie kreuz und quer, verlieren die Orientierung und streiten sich mit den Bewohnern.

▲ **FAHREN** | Panzer! Im Bauch dieses Stahlkolosses spielt sich **Crysis** wie eine Action-Simulation. Zusammen mit einem Trupp Tanks räumen Sie koreanische Stellungen aus. Etwas später steuern Sie auf der Flucht vor den Aliens am sturmumtosten Himmel ein Flugzeug.



ZIELHILFE | Der rote Rand um den Feind zeigt an, dass der Typ gerade auf Sie feuert. Unrealistisch, aber hilfreich.

weniger Schaden an. Schrauben Sie das Teil lieber runter, wenn die Widersacher Sie sowieso schon wahrgenommen haben.

**Wie schon im inoffiziellen** Vorgänger **Far Cry (dt.)** rennen Sie nicht zu Fuß über kilometerlange Dschungelpfade. Immer wieder laden gepanzerte Jeeps, Motorboote oder Trucks zu einer zünftigen Spritztour mitten ins feindliche Lager ein. Jedes Vehikel zerlegen Sie spektakulär in seine Einzelteile. So reichen bereits einige wenige gezielte Schüsse auf die Reifen, um einen heranrasenden Jeep außer Kontrolle geraten zu lassen. Noch bevor die Insassen aussteigen können, geben Sie eine Salve auf den Benzintank ab – und suchen schnell das Weite!

An einigen Stellen stehen die Fortbewegungsmittel im Zentrum des Geschehens, etwa wenn Sie per Flugzeug vor den Aliens fliehen und dabei die Bordgeschütze zum Glühen bringen. Eine Mission verbringen Sie sogar komplett am Steuer eines Panzers und schießen sich durch die koreanischen Verteidigungsanlagen. Da die Boliden aber nur wenig Munition an Bord haben und unter feindlichem Beschuss explosionsartig den Geist aufgeben, werden Sie häufiger die Schnellladetaste bedienen, bis dieser Abschnitt geschafft ist. Dennoch sind derartige Aufgaben eine erfrischende Abwechslung zu den Auge-in-Auge-Schießereien vorheriger Levels.

> Jedes Vehikel zerlegen Sie spektakulär in seine Einzelteile.

**Obwohl sich die Handlung** von **Crysis** nur auf eine einzige Insel beschränkt, gibt es doch jede Menge zu sehen. Die elf Abschnitte führen Sie quer über das Eiland. An der Küste wiegen sich Palmen sanft im Wind, Wellen umspielen den weißen Sandstrand. Weiter im Landesinneren wird der Dschungel dichter, schmale Wege schlängeln sich an wilden Bächen entlang. Später erreichen Sie den Berg, in dessen Bauch sich das steinalte Raumschiff der Außerirdischen verbirgt. Der Weg dorthin führt durch saftig grüne Täler, über weitläufige Bananenplantagen und durch die Staubgräben einer verlassenen Mine.

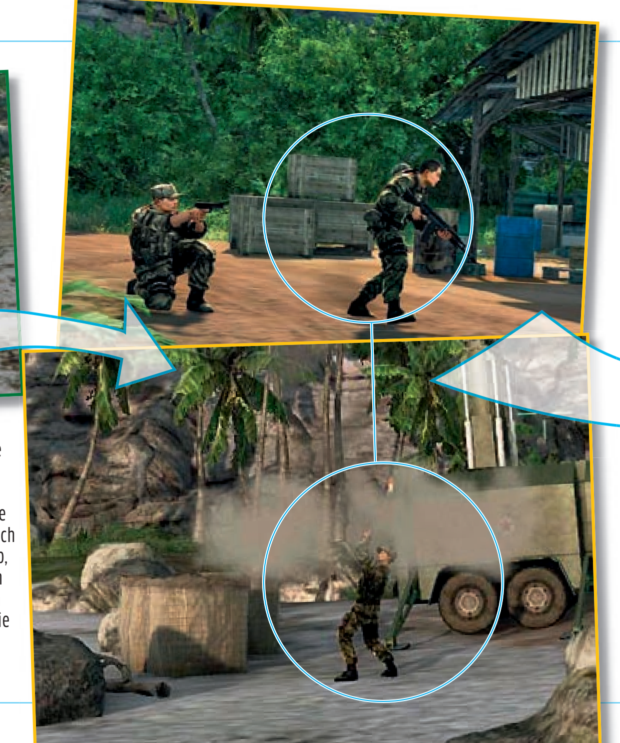


## INTELLIGENZBOLZEN

**Die künstliche Intelligenz zeigt Ihnen ein ums andere Mal, was sie alles auf dem Kasten hat: Wie realitätsnah sich die Schergen verhalten, sehen Sie hier!**



▶ **AHNUNGSLOS** | Solange die Soldaten Sie nicht bemerken, gehen sie ihrem Alltag nach. Die Jungs laufen Streife, ruhen sich aus, erledigen dringende Bedürfnisse, schwatzen über die neuesten Gerüchte. Wer sich vorsichtig anschleicht, schnappt einiges auf!



▶ **ALARMIERT** | Wenn die Konkurrenten vermuten, dass etwas nicht stimmt, rufen sie per Leuchtrakete Verstärkung, formieren sich und suchen die Gegend ab, in der Sie zuletzt gesehen wurden. Mit der Waffe im Anschlag verteilen sich die Koreaner im Gelände und horchen nach Anzeichen von Ärger.



**HARTER HUND** | Ihr Kollege und Freund „Psycho" steht Ihnen häufiger zur Seite. Beachten Sie die Gesichtszüge!

Wie viel Liebe zum Detail Crytek in die Abschnitte gesteckt hat, erkennt man auf Anhieb. Im Wasser tummeln sich Fische und Krebse, in den kleinen Gebüschen am Wegesrand huschen wilde Hühner vor Ihnen in Sicherheit. Wer ganz genau hinschaut, entdeckt Schmetterlinge und Vögel, die am Horizont vorbeiziehen. Ungefähr zwölf Spielstunden benötigen Sie für den Ausflug auf der tropischen Insel, eine durchaus solide Leistung für einen Ego-Shooter.

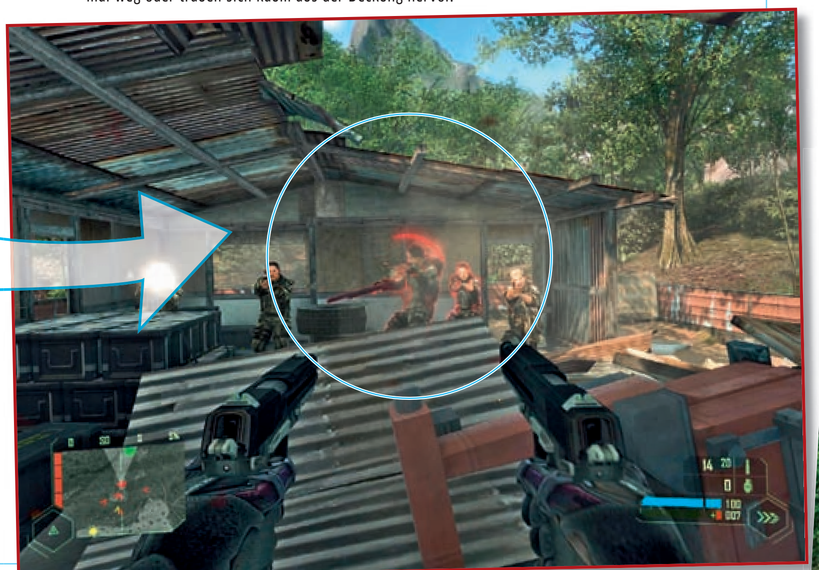
Über die Grafik von **Crysis** brauchen wir eigentlich kaum noch Worte zu verlieren, der

## TEST MIT MÜHE

**Electronic Arts und Crytek hatten eigene Vorstellungen, wie ein Test ihres Shooters ablaufen sollte!**

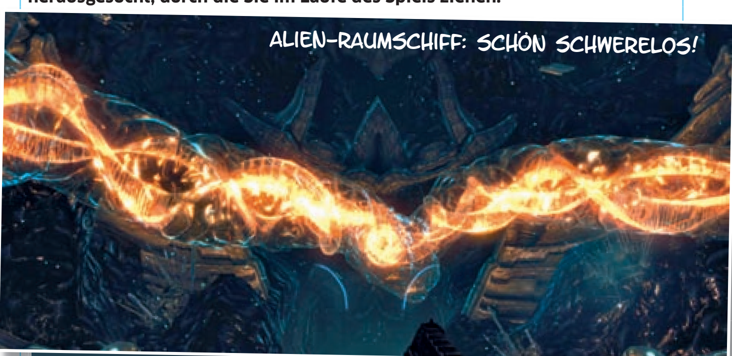
Alle testwilligen Redaktionen mussten einen speziellen High-End-Rechner nach exakten Vorgaben zusammenstellen, da die zugeschickte Version „noch nicht optimiert" war. Außerdem waren alle Screenshots zur Abnahme bei EA einzureichen. Bilder der Aliens im Raumschiff oder bestimmter Charaktere: strikt verboten! Die Testversion von **Crysis** landete mit zwei Wochen Verspätung bei uns und hatte auf dem Testrechner mit Abstürzen und kleineren Grafikfehlern zu kämpfen. Angenehm ist anders.

**ANGRIFF** | Hat man Sie entdeckt, wird nicht lange gefackelt: Die KI versucht, Sie einzukreisen. Dabei schießen die Pixelsoldaten erstaunlich gut. Während sich manche Gegner Ihnen furchtlos in den Weg stellen, laufen ängstlichere Typen schon mal weg oder trauen sich kaum aus der Deckung hervor.



## DIE SCHÖNSTEN SCHAUPLÄTZE

**Crysis ist eine Augenweide. Wir haben für Sie die fünf schönsten Gebiete herausgesucht, durch die Sie im Laufe des Spiels ziehen.**



ALIEN-RAUMSCHIFF: SCHÖN SCHWERELOS!



FLUGZEUGTRÄGER: RICHTIG REGNERISCH!



EISWELT: WUNDERBAR WEISS!



STRAND: BESONDERS BEEINDRUCKEND!

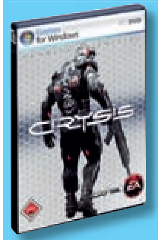


DSCHUNGEL: GEFÄHRLICH GRÜN!



ZERSTÖRUNGSORGIE | Dank grandioser Physikeffekte haben wir im Gefecht ein halbes Dorf in Trümmer zerlegt.

## FÜR SAMMLER



Für circa 60 Euro greifen Fans zu der Collector's Edition im edlen Steelbook-Design. Die enthält neben der Spiel-DVD eine zweite Silberscheibe. Darauf zu finden: Making-of-**Crysis**-Videos, ein einzigartiges Fahrzeug für den Mehrspielermodus, ein 32-seitiges Buch mit Artworks. Der offizielle Soundtrack stammt von Komponist Inon Zur (**Everquest 2**, **Company of Heroes**) und liegt auf einer Extra-CD bei.

Begriff „Next-Gen" aus dem Konsolensektor passt hier wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge: Crytek hat die nächste Grafikgeneration eingeläutet, mithalten kann da allenfalls die **Unreal**-Engine 3 von Epic Games. Um in den vollen Genuss der Grafikorgie zu kommen, benötigen Sie allerdings auch die entsprechende Hardware – die wohl größte Hürde für viele Spieler. Einen Technik-Check für **Crysis** müssen wir Ihnen in dieser Ausgabe vorenthalten, da wir das Spiel auf einem extra zusammengestellten Rechner testeten – leidige Vorgabe von Publisher Electronic Arts.

**Was bleibt zu sagen?** Crysis ist weit mehr als eine augenblendende Grafikdemo für Leute mit zu viel Geld für teure Rechner. Das Spiel erzählt eine spannende Geschichte, brillant inszeniert und von einer gelungenen Soundkulisse untermalt. Dabei vermeiden die Entwickler typische Genre-Fehler wie langweilige Charaktere oder immergleiche Schusswechsel.

Einige kleine Fehler haben wir dennoch gefunden. So ertranken manche Gegner einfach, sobald sie uns aufs Wasser hinaus folgten. Andere standen mitten in einem Möbelstück oder zielten auf uns, ohne eine Waffe in der Hand zu halten. Außerdem kam es unter Windows Vista zu Abstürzen und kleineren Grafikfehlern. Da unsere Testversion aber nicht final war und **Crytek** unermüdlich an der Bug-Beseitigung werkelt, gehen wir von einer einwandfrei funktionierenden Version zum Verkaufsstart aus. Dann reichen wir auch einen ausführlichen Technik-Check nach, versprochen! ❑

## MEINE MEINUNG |

*Robert Horn*



„Crysis, willkommen auf dem Thron."

Da vergeben wir mal eben die höchste Wertung seit Bestehen der Motivationskurve. **Crysis** hat diese Note verdient. Grafik, Story, Gameplay, Sound, Leveldesign – alles wirkt wie aus einem Guss. **Crysis** ist wie ein gelungener Actionfilm im Kino. Auch wenn das eine oder andere Klischee verbraten wird, man fühlt sich köstlich unterhalten und diskutiert die spektakulärsten Szenen noch auf dem Heimweg mit den Kumpels. Nur der Eintrittspreis (in diesem Fall die Systemvoraussetzungen) hinterlässt ein unangenehmes Schwindelgefühl.

## MEINE MEINUNG |

*Sebastian Weber*



„Es brechen eisige Zeiten für die Konkurrenz an."

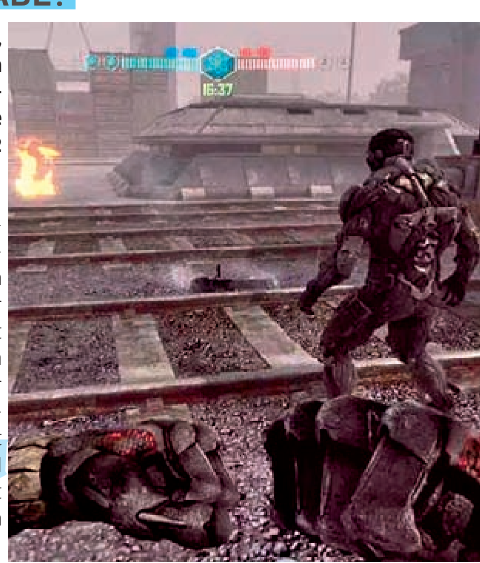
Meine Erwartungen an **Crysis** waren nach all den Vorschauen, Videos und Screenshots hoch. Genau wie die Bedenken, ob Cryteks Shooter nichts als grandiose Optik bietet. Nach einigen Stunden Spielzeit hat die Ballerei meine kühnsten Träume übertroffen: Die Welt sieht unfassbar gut aus, manche Szenen könnten direkt von einer Postkarte stammen. Kinoreife Sequenzen transportieren die Geschichte, Action und Gameplay fordern heraus und beeindrucken zugleich tief. Für mich der beste Shooter seit **Half-Life 2** und neuer Maßstab.

## DER MEHRSPIELER: MEHR ALS NUR EINE NETTE DREINGABE?



**Neben altbekannten Spielmodi wie Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag haben sich die Entwickler auch einen komplett neuen Mehrspielermodus ausgedacht, der ein wenig an eine Mischung aus Counter-Strike und Battlefield 2142 erinnert: Powerstruggle.**

Amerikaner und Koreaner treten im Powerstruggle gegeneinander an, beide Parteien sind mit den hochtechnischen Nano-Anzügen ausgerüstet. Auf den Karten gilt es, die feindliche Basis zu zerstören. Da diese aber gut geschützt ist, balgen sich die Streithähne zunächst um eine Waffenfabrik (baut mächtige Fahrzeuge), ein Labor (erforscht stärkere Waffen), mehrere Bunker (wichtig für den Wiedereinstieg) und die Stromversorgung. Nur wenn eine Partei genug Energie gesammelt hat, kann sie – ausgestattet mit dicken Waffen und Panzern – die Feindbasis einäschern. Zur Zeit läuft noch die Beta-Phase des Mehrspielermodus, für einen Test reichte die uns vorliegende Version nicht.





**1** **STRANDURLAUB** | Die ersten Minuten von **Crysis** sind pures Staunen. Als ich auf einer Klippe dem Sonnenaufgang zusehe, vergesse ich fast, dass unter mir ein Rudel Koreaner wartet! Also schlage ich mich in das lebensecht wirkende Buschwerk und gehe auf die Jagd.



**2** **FAR CRYSIS** | Die Stunden vergehen wie im Flug. Am Strand kämpfe ich gegen Koreaner. Schießen, fliehen, verstecken, anschleichen – das volle Programm! Die Abschnitte erinnern frappierend an den Vorgänger und machen Mordsspaß. Ohne meinen Superanzug wäre ich verloren!



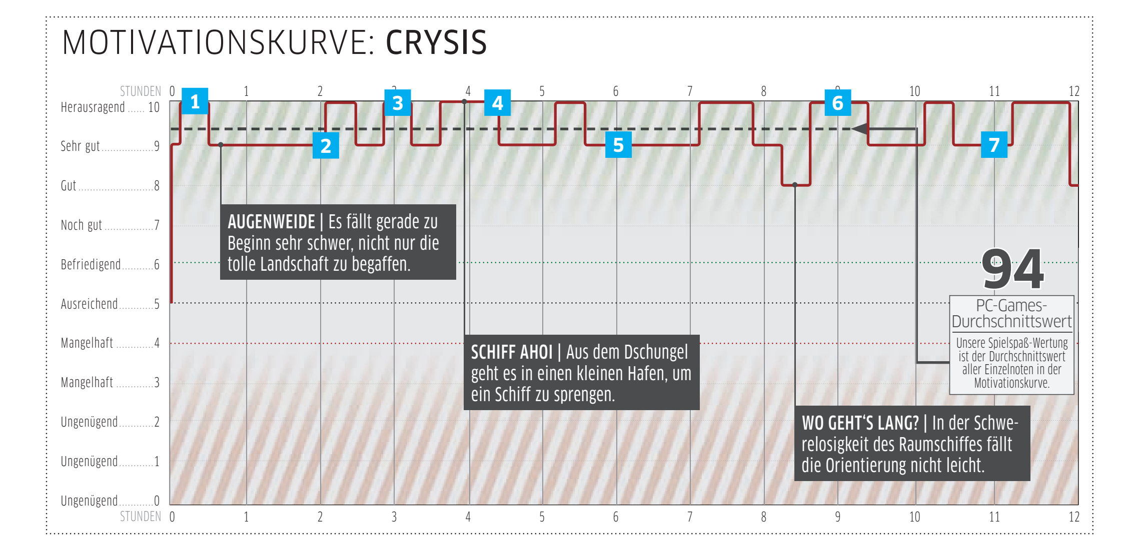
**3** **BEI NACHT UND NEBEL** | In tollen Zwischensequenzen geht die Story weiter. Dann haut mir das Spiel unerwartete Widersacher um die Ohren: Auf einem verlassenen Friedhof tauchen plötzlich ... ach, das sollten Sie besser am eigenen Leib erfahren. Spannend ist es allemal!



**4** **SCHLACHTGETÜMMEL** | Ich stürze mich mitten in ein Gefecht zwischen Amerikanern und Nordkoreanern. Überall explodiert etwas, Granaten schlagen ein, Flugzeuge stürzen getroffen in den Dschungel. Irgendwie fühle ich mich an die **Call of Duty**-Reihe erinnert.



**5** **STAHLWALZE** | Mit einem Panzertrupp drängen wir die Gegner weiter zurück. Ich steuere eines der stählernen Monster durch üppige Täler. Knappe Munition und zielgenaue Feinde zwingen mich immer wieder, auszusteigen und zu Fuß weiterzukämpfen. Trotzdem angenehm anders!



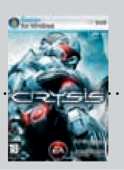



**6** **FROSTSCHOCK** | Jetzt gibt es kein Halten mehr. Die Aliens haben eine Art Stasisfeld errichtet, im Inneren ist es minus 200 Grad! Der Anzug meines Kollegen Prophet versagt, ich muss den Burschen vor dem Erfrierungstod retten. Flinke Aliens machen die Aufgabe nicht leichter.



**7** **LAND UNTER** | Die Außerirdischen scheinen unaufhaltsam! Selbst an Bord eines Flugzeugträgers sind wir nicht ausreichend vor den Biestern geschützt. Mit modernsten Waffen kämpfe ich mich durch den Bauch des Schiffes an Deck. In Sicherheit bin ich damit aber noch lange nicht!

## CRYSIS



Ca. € 50,-
16. November 2007

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Crytek
**Titel vom selben Entwickler:** Far Cry (dt.)
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache (Untertitel):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Der Schwierigkeitsgrad von **Crysis** bedient sowohl Einsteiger als auch auf Realismus getrimmte Shooter-Profis.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Atemberaubende Dschungellandschaften, beeindruckende Gesichtszüge der Charaktere: Genre-Referenz!
**Sound:** Tolle Soundeffekte, die einem die Kugeln nur so um die Ohren pfeifen lassen.
**Steuerung:** Shooter-typische „WASD"-Steuerung

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** 9 Karten, 2 Spielmodi: Instant Action (Deathmatch), Powerstruggle
**Zahl der Spieler:** 2 bis 32

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Athlon 64 2800+/P4 mit 2,8 GHz/Core 2 Duo E6300, 1 GB RAM, Geforce 6800 GT/Radeon 9800 Pro (Herstellerangaben)
**Empfehlenswert:** Athlon 64 X2 4400+/ Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, Radeon HD2900 XT/Geforce 8800 GTS/GTX (Herstellerangaben)

### JUGENDEIGNUNG

**Crysis** richtet sich ganz klar an erwachsene Spieler, das Töten der Gegner steht im Vordergrund. Leichen hinterlassen Blutspuren, Kopfschüsse sind möglich. Bei Beschuss verschmieren Blutflecken den Bildschirm.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

**Testversion:** Build 1.1.1.5645
**Spielzeit (Std.:Min.):** 12:00

Unser eigens zusammengestellter Testrechner bereitete einige Probleme. Gespielt wurde unter Windows Vista. **Crysis** stürzte mehrfach ohne ersichtlichen Grund ab, zudem traten kleinere Grafikfehler auf.

### PRO UND CONTRA

- ＋ Fantastisch aussehende Landschaften
- ＋ Packende Kämpfe mit schlauen KI-Gegnern
- ＋ Abwechslungsreiche Szenarien
- ＋ Kinoreif inszenierte Story
- ＋ Glaubwürdige, gelungen animierte Charaktere
- − Kleinere Patzer der künstlichen Intelligenz
- − Leicht enttäuschendes Ende

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **94**

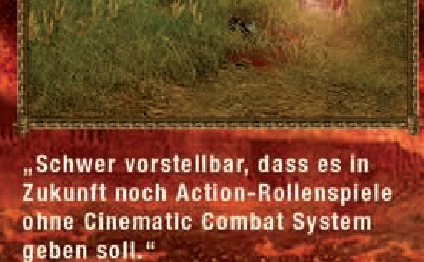





"Ein so Diablo-nahes Feeling hatte ich bei einem Action-Rollenspiel schon lange nicht mehr."
GameStar 11/2007



„Legend: Hand of God ist der nächste viel versprechende Anwärter auf den Hack & Slay- Thron."
Gamona 14.06. 2007



„Schwer vorstellbar, dass es in Zukunft noch Action-Rollenspiele ohne Cinematic Combat System geben soll."
PC Games 10/2007




Ab 12.10.2007 überall erhältlich.
Auch als Collector's Edition.
Mit Cosma Shiva Hagen als Lichtelfe Luna.







hand of god
Legend
WWW.LEGEND.DE

HILFSKRAFT | Strogg-Techniker schalten eine Flugdrohne frei, die Reparaturen erheblich erleichtert.

DIE MAUER MUSS WEG | Ein Aggressor unserer Mannschaft hat soeben den Weg in die Feindbasis freigesprengt.

FEUERWALZE | Feldagenten legen per Granate Ziele für Luftattacken fest. Nach wenigen Sekunden brennt die Luft.

ROLLWERK | Beide Parteien verfügen über einen Fuhrpark mit Boden- und Lufteinheiten.

## ENEMY TERRITORY

# Quake Wars







**Von:** Robert Horn

Wer Quake Wars spielt, sollte viel Zeit für die Einarbeitung mitbringen. Durchhalten lohnt sich!

**AUF DVD**
- VIDEO
- VOLLVERSION: WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY
- DEMO: ENEMY TERITORY: QUAKE WARS

Seit Ende September ist der ambitionierte Mehrspieler-Shooter von Entwickler Splash Damage nun schon im Handel. Mehrere Tausend Server bitten zur actiongeladenen Hatz zwischen den aus dem **Quake**-Universum bekannten Streithähnen Menschen und Strogg. Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe nur auf speziellen Presseservern spielen durften, haben wir uns erwartungsfroh erneut in die Schlacht begeben.

**Die ersten Stunden** sind eine Qual: Das soll der angeblich derzeit beste Team-Shooter sein? Im verwirrenden Gewusel aus fünf Klassen und vielen Aufgaben verlieren Einsteiger schnell den Überblick. **Enemy Territory: Quake Wars** verlangt unerfahrenen Spielern einiges ab: So erfahren Sie nur durch eine kurze Einblendung, wofür die Waffe, die Sie gerade zücken, eigentlich gut ist. Was genau Sie machen müssen oder welcher Punkt Ihr nächstes Ziel sein sollte, bleibt zunächst mal verborgen. Zwar ist es leicht, die Kontrahenten auch ohne Vorwissen ins virtuelle Jenseits zu befördern, dem Sieg bringt Sie das aber nicht näher. Bis Sie verstehen, wie Sie Ihrem Team am besten helfen, vergehen schon mal ein paar Stunden. Hier lautet die Devise: durchbeißen! Denn wer frustriert aufgibt, dem entgeht ein wirklich feiner teambasierter Shooter.

Die jeweils fünf Klassen der beiden Parteien sind (bis auf Kleinigkeiten) identisch. Jeder Charakter erfüllt dabei auf dem Schlachtfeld unterschiedliche Aufgaben, die samt und sonders für den Sieg von großer Bedeutung sind. So reißt nur der Soldat per Sprengsatz Löcher in Verteidigungswälle, Kollege Geheimagent postiert Mini-Kameras und sabotiert feindliche Ausrüstung. Der Techniker (aufseiten der Strogg Konstruktor genannt) errichtet Abwehrtürme gegen Personen oder Fahrzeuge, legt Minen und repariert Maschinen. Erfüllen Sie die Ihnen gestellten Aufträge, erhalten Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie Verbesserungen freischalten, die Sie die gesamte Partie über behalten. Ist die Runde zu Ende, sind die Boni futsch. **Quake Wars** sammelt allerdings Ihre Erfolge und belohnt Fleißige mit Verdienstmedaillen. Meist gliedern sich die klassenspezifischen Missionen perfekt in die




**ZUCKERBROT** | Je effektiver Sie spielen, desto schneller erhalten Sie wichtige Belohnungen. Unser Konstrukteur hat hier schon einige nette Boni freigeschaltet, die den Job erheblich erleichtern.



**FIES UND GEMEIN** | Nicht ganz fair, nicht ganz fein, aber effektiv: Sie bestücken ein Fahrzeug mit Minen, rasen damit in ein feindliches Gefährt und genießen die Explosion. Aber: Abspringen nicht vergessen!

## KOSTENLOS IN DIE SCHLACHT: DER VORGÄNGER



**Wolfenstein: Enemy Territory sollte ursprünglich als Add-on zu Return to Castle Wolfenstein (dt.) erscheinen, landete aber schließlich als eigenständiges Spiel im Internet.**

Seit der Veröffentlichung 2003 hat Enemy Territory eine breite Fangemeinde erobert. Die Spieler kämpfen aufseiten der Alliierten oder der Achsenmächte auf fiktiven Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Die fünf Klassen gab es schon damals, ebenfalls das Erfahrungspunkte-System. Auch in der E-Sport-Szene hat Enemy Territory einen Stammplatz: Noch heute haben viele E-Sport-Ligen (etwa die Electronic Sports League) den Mehrspieler-Shooter fest im Programm.



laufende Partie ein, etwa wenn Sie ein feindliches Artilleriegeschütz sabotieren sollen. Manchmal sind die Aufträge aber spielerisch sinnlos: So sollten wir weit entfernte Fahrzeuge reparieren, während die eigentliche Schlacht schon im Inneren eines Bunkers tobte. Dennoch ist es sinnvoll, möglichst viele Erfahrungspunkte abzugreifen. In unseren Online-Wettkämpfen machten sich die Upgrades positiv bemerkbar und verbesserten die Spielbarkeit der Klasse. Auf diese Weise setzt der Techniker später Flugdrohnen zur Reparatur ein oder bekommt Minen, die sich selbst aktivieren.

**Das Herz des Spiels** ist die Wechselwirkung der Klassen. Der kompromisslose Teamplay-Gedanke zieht sich durch Quake Wars wie der berühmte rote Faden. Nur wenn alle Spieler zusammenhalten, erreicht der Spielspaß ungeahnte Höhen. Mischen Sie jedoch in einem Match voller Freizeit-Rambos mit, vergeht schnell die Freude am gepflegten Geballer. So gibt es online nur selten fähige Sanitäter, dafür wimmeln manche Spiele geradezu von den beliebten Klassen der Techniker oder Feldagenten. Stimmt die Zusammensetzung der Teams jedoch, entfaltet Enemy Territory: Quake Wars sein volles Potenzial an taktischer Tiefe und Gefechten in wahnwitzigem Tempo.

**Die vier Kampagnen** gliedern sich in jeweils drei Schlachtfelder. In Nordamerika sollen Sie als Mensch die Kontaminierung des Trinkwassers verhindern, in Europa versuchen die Strogg, ein gestrandetes Raumschiff zu zerstören. Die Aufgaben bündeln das Geschehen dabei auf einen kleinen Raum, etwa besagtes Raumschiff. Dort fliegen Ihnen die Kugeln, Granaten und Raketen nur so um die Ohren. Quake Wars ist schnell, der Bildschirmtod noch schneller. Oft passiert es, dass Sie das Zeitliche segnen, ohne den Täter überhaupt gesehen zu haben. Da sich die Wiederbelebungspunkte dem Spielverlauf anpassen, ist der Weg zurück in die Schlacht aber meist angenehm kurz und lässt keinen Frust aufkommen.

Kein aktueller Shooter kommt heute mehr ohne Fahrzeuge aus. Quake Wars macht da keine Ausnahme und schickt Sie mit Panzern, Kampfläufern oder Hubschraubern in die Schlacht. Um dem schnellen Spielfluss gerecht zu werden, sind die Vehikel aber keinesfalls übermächtig und explodieren schon nach wenigen Treffern. Ein feindliches Flugobjekt holen Sie mit einer einzigen gezielten Rakete auf den Boden der Tatsachen zurück, sofern der Pilot die möglichen Gegenmaßnahmen verschläft.

Für Mehrspielerveteranen dürfte Enemy Territory: Quake Wars die Offenbarung des Jahres sein. Weder sind die Aufgaben in einem Shooter bislang derart unterschiedlich noch ist das Zusammenspiel je so wichtig gewesen. Den Vorwurf, Einsteigern das Leben unnötig schwer zu machen, muss sich das Spiel allerdings gefallen lassen. ❑

## MEINE MEINUNG |

*Robert Horn*



„Ein zäher Einstieg, der belohnt wird!"

Was habe ich mich die ersten Stunden gequält! Zugegeben, den Vorgänger habe ich nie gespielt, dafür bin ich Veteran der Battlefield-Reihe. Doch was Quake Wars an Einsteigerfreundlichkeit fehlt, macht das Spiel durch abgestimmtes Teamspiel wieder wett. Nur wenn ich meine Aufgaben erfülle, helfe ich unserer Seite zum Erfolg. Inzwischen gibt es genug Server, auf denen ernsthaft und mit der notwendigen Einhaltung des Spielprinzips gewetteifert wird. Dadurch macht das Spiel auch ohne festen Clan an der Seite Freude. Nach über 20 Stunden Test halte ich meiner neuen Online-Liebe die Treue. Schließlich gibt es noch jede Menge Medaillen abzustauben! Wer wissen will, wie ich mich als Strogg-Konstruktor schlage: Suchen Sie nach [PCG]Admiral_Horn!



**1** **STEH AUF ...** | Die ersten Stunden sind Frust pur. Was muss ich machen, wo soll ich hin? Warum bekomme ich keine Punkte, ich erwische doch ständig Gegner? Zur Sicherheit spiele ich erst mal einen einfachen Soldaten und ziehe mit schweren Waffen los.



**2** **... WENN DU AM BODEN LIEGST** | So langsam wird das Konzept hinter **Quake Wars** deutlich. Ich konzentriere mich auf die Rolle des Konstruktors und lerne, Abwehrtürme zu bauen und Maschinen zu reparieren. Belohnungen liegen aber noch immer in weiter Ferne.



**3** **TORWÄCHTER** | Die Strogg verteidigen ein strategisch wichtiges Portal. Hier blüht mein Konstruktor richtig auf: Der Verteidigungsturm schickt Feinde reihenweise zum Wiedereinstiegspunkt, geschickt platzierte Minen bescheren mir einen Hagel an Erfahrungspunkten. Wunderbar!

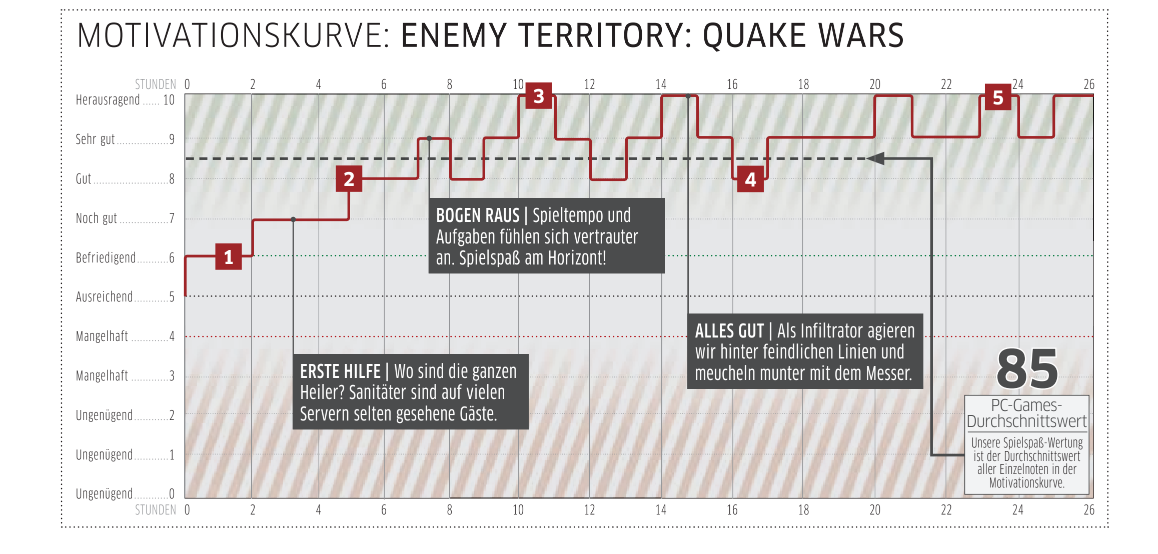


**4** **ZUSAMMENHALT?** | Das Spiel trifft keine Schuld: Auf manchen Servern gibt es oft mehr Cowboys als Teamspieler. So gerät eine sichere Partie zur Geduldsprobe, weil sich kaum ein Spieler an seine Aufgaben hält. Ein Serverwechsel stellt die Stimmung wieder her.

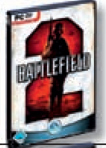
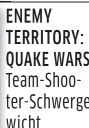


**5** **HERR DER RAKETEN** | Die Rolle des Feldagenten gefällt mir immer besser. Auch wenn es schwerer ist, an Erfahrungspunkte zu kommen – der Anblick eines einschlagenden Hammer-Geschosses ist unbezahlbar! Aus sicherer Deckung radiere ich Stellungen des Gegners in Sekundenbruchteilen aus.

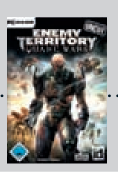
## MOTIVATIONSKURVE: ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS




## MEHRSPIELER-SHOOTER IM VERGLEICH

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
|  | **BATTLEFIELD 2** \| Der bisherige König im Mehrspieler-Genre. | **SZENARIO** \| In einem fiktiven Krieg stehen sich die USA und eine Koalition des Mittleren Ostens (MEC) gegenüber. Mit hochmodernen realitätsnahen Waffen kämpfen die Parteien um die Vorherrschaft. | **TEAMPLAY** \| Ein Commander erteilt den kämpfenden Truppen Befehle, die sieben Klassen ergänzen sich gut. Wer allein loszieht, kommt aber ebenfalls auf seine Kosten. Hilfsaktionen bringen Bonuspunkte. | **EINSTIEG** \| Für Anfänger etwas unübersichtlich, die Beherrschung der Vehikel erfordert Übung. Schnelle Erfolge durch die Beseitigung der Gegenspieler und freischaltbare Boni ermuntern zum Weiterspielen. |
|  | **ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS** \| Team-Shooter-Schwergewicht. | **SZENARIO** \| Science-Ficion pur: Im **Quake**-Universum treten die fiesen außerirdischen Strogg gegen die Menschheit an. Der erbarmungslose Kampf ums Überleben tobt auf der Erde. | **TEAMPLAY** \| Wer auf reines Ballern aus ist, sieht kein Land. Nur wenn alle Klassen gemeinsam ihre Stärken ausspielen, kommt der Erfolg. Teamorientierter ist derzeit kein Shooter! | **EINSTIEG** \| Hier wird nichts erklärt. Anfänger fühlen sich ob der gewaltigen Vielfalt schnell überfordert, die Lernkurve ist extrem steil. Erst nach Stunden geht das Konzept in Fleisch und Blut über. |
|  | **TEAM FORTRESS 2** \| Knallbunte, aber taktisch anspruchsvolle Ballerei. | **SZENARIO** \| **Team Fortress 2** geht es um ein spaßiges Spielprinzip, eine Hintergrundstory existiert nicht. Stattdessen kämpft das rote gegen das blaue Team. Warum? Vollkommen unwichtig! | **TEAMPLAY** \| Zusammenspiel ist ein wichtiger Faktor, Punkte gibt es nicht nur für das Ausschalten der Gegner, sondern auch durch das Ausüben der Klassenfähigkeiten. Neun Karrieren sorgen für Abwechslung. | **EINSTIEG** \| **Team Fortress 2** macht auch ohne Vorwissen einen Mordsspaß. Zusätzlich erklären Filme die Vorgehensweisen auf den Karten. Die Kniffe der einzelnen Klassen lernen Sie nach und nach. |

## ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS



Ca. € 50,-
27. September 2007

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Splash Damage/id Software
**Titel vom selben Entwickler:** Wolfenstein: Enemy Territory
**Publisher:** Activision
**Sprache (Untertitel):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Fortgeschrittene, Profis

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Aufgebohrte **Doom**-Engine mit überraschend schönen Außenlevels und überraschend hässlichen Innenräumen.
**Sound:** Stilechte Geräuschkulisse aus dem **Quake**-Universum.
**Steuerung:** Shooter-typische „WASD"-Steuerung mit jeder Menge Zusatztasten; schnell durchschaubar.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** 12 Karten, 3 Modi (Kampagne, Stoppuhr, Ziel)
**Zahl der Spieler:** 2 bis 32

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Athlon 64 3200+/P4 mit 3 GHz, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO (läuft unter Windows XP und Windows Vista)
**Empfehlenswert:** Athlon 64 X2 6000+/Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT

### JUGENDEIGNUNG

Das Töten der Widersacher steht bei **Quake Wars** zwar im Vordergrund, ist aber nicht Hauptbestandteil des Spiels. Auf blutige Effekte verzichten die Entwickler, sodass der taktische Anteil des Spiels überwiegt.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

**Testversion:** Version 1.1
**Spielzeit (Std.:Min.):** 26:00

Wir spielten **Quake Wars** online mit Patch 1.1. Die verfügbaren Server sprengten dabei die Tausendergrenze, auch wenn manche nur mit Bots gefüllt waren. Dennoch war es kein Problem, eine geeignete Spielwiese aufzutreiben.

### PRO UND CONTRA

- ✚ Perfektes Teamspiel sorgt für ungeheure Motivation
- ✚ Fahrzeuge, Waffen, Klassen: Alles da, was das Mehrspieler-Herz begehrt!
- ✚ Funtionierender und praktischer Server-Browser
- ✚ Ausbalancierte Klassen
- ▬ Für Einsteiger sind die ersten Stunden Frust pur!
- ▬ Teilweise unsinnige Aufgaben
- ▬ Die langweiligen Innenräume mancher Karten hätten detaillierte ausfallen können

### MEHRSPIELER-TESTURTEIL



# SLI PC des Monats

Jeden Monat präsentiert PCG in Zusammenarbeit mit Nvidia den SLI-PC des Monats. Diesmal schauen wir einem PC mit SLI-Power aus der Combat-Ready-Serie von Grey Computer unter die Haube.

Grey Computer bietet mit dem Combat SLI Entry System aus der Gamerlinie Combat Ready einen Profi-PC mit der SLI-Technologie von Nvidia zum Einsteigerpreis an. Herzstück des PCs sind zwei Geforce-8600GTS-Grafikkarten von Nvidia, die jeweils über 256 MB Speicher verfügen – für aktuelle Spiele stehen so bis zu 512 MB Speicher zur Verfügung.

Als adäquate Unterstützung rechnet im Combat SLI Entry System ein Core-2-Duo-Prozessor E6550 von Intel. Dieser taktet mit 2,33 GHz und basiert auf der Dualcore-Technologie, bei der sich zwei Prozessorkerne die anfallende Arbeit teilen. Zwei Speichermodule mit einer Gesamtkapazität von 2 GB bieten dabei genug Reserven, um große Datenmengen mühelos zu bewältigen.

Als Basis für die High-End-Komponenten dient ein P5N-E-SLI-Mainboard von Asus, das dank dem nForce-650i-Chipsatz die SLI-Technologie für die Grafikkarten bereitstellt. Darüber hinaus kann sich die Ausstattung des Mainboards ebenfalls sehen lassen: Dem Spieler stehen Onboard-Sound, eine Vielzahl an SATA- und USB-Anschlüssen sowie insgesamt vier Speicherplätze zur Verfügung. Zusätzlich verfügt der nForce-Chipsatz über einen vollwertigen RAID-Controller.

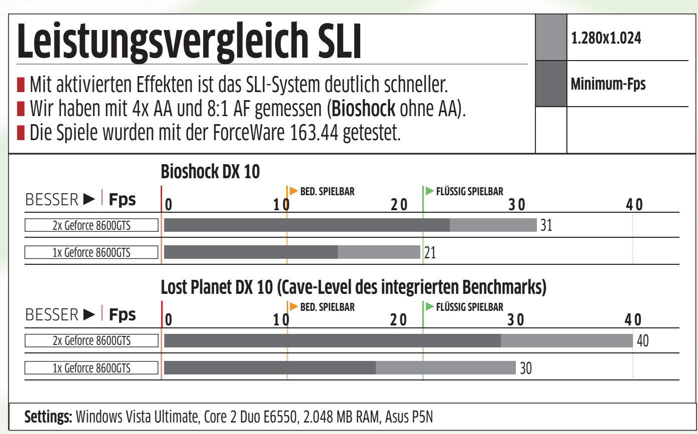


## SLI in der Praxis

Trotz der beiden SLI-Grafikkarten ist das System mit 1,4 Sone im Windows-Betrieb erstaunlich leise. Im Zockermodus werden es zwar 2,8 Sone, aber mit Kopfhörern stört dieser Umstand nicht weiter. Das Ergebnis des 3D-Mark-2006-Benchmarks (Standard-Settings) ist mit 8.833 Punkten gut. Die Spieleleistung unter Bioshock und Lost Planet ist ebenfalls gut (genaue Werte sehen Sie unten im Benchmark-Kasten). Als Leistungsfazit kann man diesem System Vista- und DX-10-Fähigkeiten auch für kommende Titel bescheinigen.

## Fazit: Günstiges SLI-System

Grey Computer bietet mit dem Combat SLI Entry System für 999 Euro einen spieletauglichen PC der Oberklasse zum Schnäppchenpreis an. Dank der Infrastruktur lässt sich die Leistung des Systems auf Wunsch sogar noch erweitern. Wer in hohen Auflösungen von bis zu 1.680x.1.050 Pixeln spielt, bekommt ein gut abgestimmtes Spielesystem. Für Auflösungen darüber hinaus bietet Grey Computer weitere PC-Varianten mit SLI-Unterstützung an. Aber auch im Office- und Multimedia-Betrieb macht der Computer eine gute Figur.







Weitere Infos zu SLI und dem PC des Monats finden Sie unter: www.nvidia.de/sli-pc.

## GREY COMPUTER COMBAT SLI ENTRY SYSTEM:

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Prozessor:** | Intel Core 2 Duo E6550 | **Gehäuse:** | Thermaltake Soprano |
| **Mainboard:** | Asus P5N-E SLI | **Brenner:** | Samsung SH-S203B |
| **Speicher:** | 2x 1.024 (DDR2-800) | **Software:** | Vista Home Premium |
| **Grafikkarte:** | 2x Geforce 8600GTS | **Bezugsquelle:** | www.greycomputer.de |
| **Festplatte:** | Samsung HD403LJ (400 GB) | | www.combatready.de/nvidia |
| **Festplatte:** | Be Quiet S.-Power (400 Watt) | **Info-Hotline:** | 02236/8480 |

## “Ein Mehrspieler-Shooter, der die Konkurrenz das fürchten lehrt”

PC GAMES 06/07












splash
damage™




ACTIVISION®




PC
DVD
ROM


16
usk




▲ **STRATEGISCH WERTVOLL** | Ein Engineer baut Geschütze, die den Gegner automatisch angreifen. Sie lassen sich upgraden, wenn der Maschinenbauer genügend Rohstoffe sammelt.

▼ **DOMINATION** | Das rote Team bringt sich an einem Schlüsselpunkt in Stellung, den die Blauen einnehmen müssen. Dauert das zu lange, wird der Sudden-Death-Modus aktiv.







**GEMEINHEIT** | Der Spion tarnt, schleicht, sticht zu. Ein Treffer von hinten reicht für den sofortigen Exitus.



# Team Fortress 2

**Von:** Thomas Weiß

Was haben jene, die Team Fortress 2 erwarteten, nicht alles durchgemacht. Jetzt, endlich, ein Happy End.

Ließe man die Entstehung von Team Fortress 2 Revue passieren, es entstünde ein Bericht in Telefonbuch-Format. Zig Male angekündigt, immer verschoben, zwischendrin totgeschwiegen, dann kollektive Aufruhr: Screenshots zeigen Zeichentrickoptik; das ist doch mehr Pixar als Valve!

Jetzt, da Team Fortress 2 draußen ist und die Armee an Fans des Vorgängers über den Online-Service Steam spielen kann, jetzt also verschwinden alle Zweifel unter ausgefeiltem Balancing, stimmiger Grafik, geschniegeltem Karten-Design und reibungsloser Spielbarkeit.

Team Fortress 2 ist ein Traum von einem Mehrspieler-Shooter geworden, parodistisch veredelt von einer Selbstironie, wie sie im Genre selten zu Tage tritt. Und der Comic-Anstrich funktioniert prächtig: Er lässt an Händchenhalten denken, dabei geht es so sehr ums gegenseitige Abschießen mit Raketen- und Feuerwerfern, mit Schrotflinten und Mini-Guns, dass Killerspiel-Ablehner den Untergang der Menschheit befürchten werden.

**Es geht auch** um Schadenfreude, eine Gefühlsregung, die sich passend ins fatalistische Gebilde einfügt. Wird man etwa tödlich getroffen, zoomt die Kamera wie zum Spott an den Gewinner heran. Grummelnd darf man dessen Siegerpose anstieren, gar fotografieren per Knopfdruck. Ungeduldige klicken die Szene wohl weg.

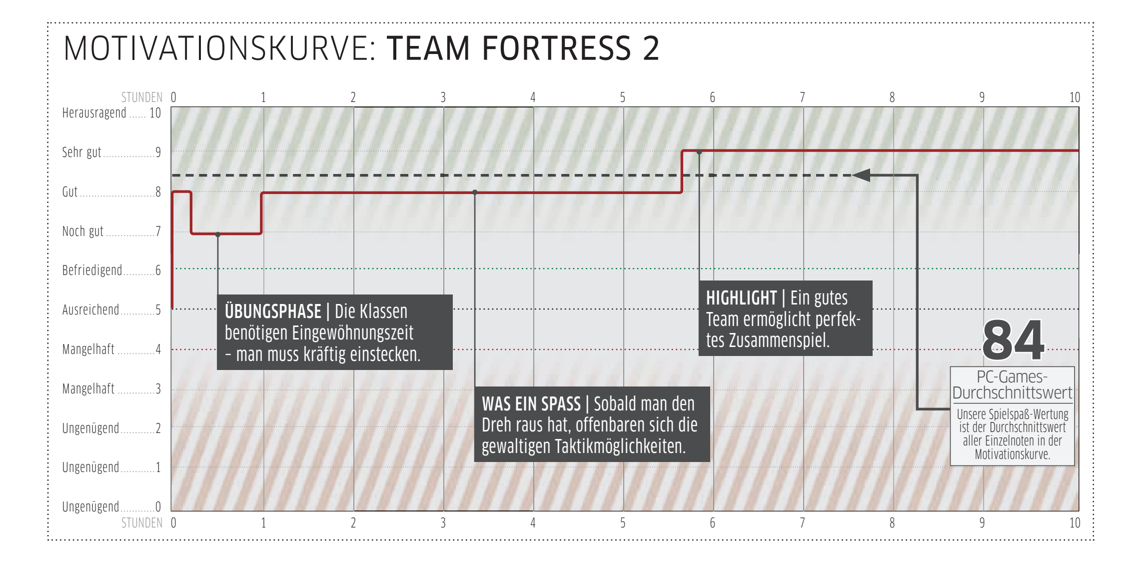
Derweil erscheint am unteren Bildschirmrand eine Textbox und verkündet hinterhältig tröstend beispielsweise dieses: „Immerhin haben Sie länger gelebt als zuvor." So was stachelt an, lässt aufgeregt warten, bis der Respawn-Timer von 20 Sekunden verstreicht und der nächste Startschuss fällt. Währenddessen spielen Sie Beobachter, schalten zwischen anderen Teilnehmern hin und her, wechseln in die Ego- oder Verfolgerperspektive.

**Der Wunsch** nach Revanche ist treibendes Element, verstärkt noch durch das Nemesis-Feature: Wer Sie fünfmal killt, den ernennt Team Fortress 2 zu Ihrem Erzfeind. Kriegt man den dran, gibt es zur Belohnung Extrapunkte. Gröl- und Klatschgeräusche begleiten die Hetzjagd, was eine zusätzliche Ladung Emotion und Erregung in die Schießereien hineinkippt. Dadurch entsteht eine einzigartige Atmo-

## MEINE MEINUNG | *Thomas Weiß*

### „Team Fortress 2 pwned (l33t-Speak für: macht vergleichsweise viel Spaß)."

**Counter-Strike** hab ich so verbissen gespielt, bis man mich von Servern bannte – in dem Glauben, ich würde cheaten. Klingt arrogant, stimmt aber. Und damit klingt's noch arroganter. Ich hör jetzt auf. Bei **Team Fortress 2** wird mir das jedenfalls nicht passieren: Erstens bin ich nicht gut genug und zweitens das Spiel auch nicht. Aber es reißt mich gerade so stark mit, dass ich viele Monate in der chaotischen Zeichentrickwelt herumballern werde – zu schön das Level-Design, die Atmosphäre, die Spielbarkeit. Bloß der Umfang stimmt mich sauer: Sechs Karten sind mager, seien sie noch so ausgefeilt. Auf der Gegenseite immerhin eine Vielfalt an Charakterklassen und daraus resultierenden Taktiken. Die Zeit wird's richten, Modder stehen bestimmt schon mit dem Software-Entwicklungskit bereit.










**LOS, LOS!** | Die Karten sind in ihrem Aufbau auf schnelle Action ausgelegt: Es dauert nicht lang, da treffen die zwei Teams nach Beginn aufeinander.

**„FEUER!"** | Der Pyromaniac läuft in engen Räumen zur Hochform auf. Auf offenem Felde sollte er besser auf schwächere Fernwaffen umschwenken.

sphäre; nur **The Ship** schwimmt auf ähnlich komischen Gewässern, freilich ohne das gleiche Niveau zu erreichen.

**Team Fortress 2** reiht sich spielerisch am ehesten da ein, wovon auch die **Battlefield**-Serie ihre Spannung bezieht: auf dem Schere-Stein-Papier-Schlachtfeld, wo bestimmte Kämpfer andere ausheben und umgekehrt.

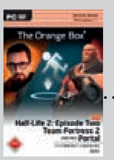
So stellen sich Scharfschützen gern weit hinten auf, um die Szenerie zu überblicken. Je länger der Zoom des Gewehrs aktiv ist, desto mehr Schaden richtet ein Treffer an. Das verlockt zum dauerhaften Einsatz, birgt aber die Gefahr der Unübersichtlichkeit. Der Bildausschnitt schrumpft zu toten Winkeln zusammen – ein gefundenes Fressen für den Spion. Der schleicht sich via Tarnung von hinten an, zückt die Klinge und lacht sich ins Fäustchen. Einer weniger.

**Der Einsatz** von Spionen führt mitunter zu absurd witzigen Szenen. Etwa wenn dieser in die Uniform des gegnerischen Teams schlüpft und unerkannt in deren Reihen verkehrt. Ein feindlicher Medic könnte auf die Idee kommen, den falschen Spion mittels Heilungsstrahl für gewisse Zeit unverwundbar zu machen, damit dieser ohne Blessuren durchs Kreuzfeuer kommt. Sobald die Tarnung auffliegt, dürfte der Lenker des Medic die Hände übers Gesicht schlagen und schluchzen.

**Team Fortress 2** steckt voll mit solchen Späßen, die zu 120-Dezibel-Ausrufen von „Neiiin!", „Jaaa!" und „Hab ich dich endlich!" motivieren. Alle der acht Klassen zeichnen sich durch eine meist freche Besonderheit aus, bei der man sich zunächst überlegen wähnt – und rasch feststellt, dass man trotzdem pausenlos auf die Mütze kriegt. So sieht gutes Charakter-Design aus: leicht zu lernen, schwierig zu meistern – eine Lehre, die Blizzard unters Programmiervolk gebracht hat.

**Ein altes Leid** hat Valve noch nicht abgestreift. Erinnern Sie sich an die Veröffentlichung von **Counter-Strike: Source**? Die Anfangszeit drohte wegen der schmalen Map-Auswahl ins Ermüdende abzudriften. Hier dasselbe: nur sechs Karten. Natürlich werden es mehr, aber Valve hat den Ruf, an Levels so lange zu feilen, bis jeder Millimeter stimmt. Da müssen Sie viel Kaffee aufsetzen. ❑

## THE ORANGE BOX: TEAM FORTRESS 2



Ca. € 45,-
18. Oktober 2007
Steam: 9. Oktober 2007

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Valve
**Titel vom selben Entwickler:** Half-Life 2 | Counter-Strike: Source
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache (Untertitel):** Englisch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Der Zeichentrickstil ist wohl Geschmackssache, objektiv betrachtet aber vorzüglich gelungen.
**Sound:** Klassische **Half-Life 2**-Sounds vermischen sich mit Neuem – da gibt's nichts zu beanstanden.
**Steuerung:** Läuft wie geschmiert.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** 2 Teams, 6 Karten, 9 Klassen, 2 Spielmodi (CTF und Domination)
**Zahl der Spieler:** Maximal 32, allerdings dürfte die Zahl variieren, sobald Modder Hand anlegen.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Athlon 64 3000+/P4 2,8 GHz, Geforce 6600 GT/Radeon X1650 Pro, 512 MB RAM
**Empfehlenswert:** Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6420, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro, 2 GB RAM

### JUGENDEIGNUNG

Die deutsche Version soll keine herumfliegenden Körperteile enthalten, sondern – äh, Schuhe, Uhren, Spinatdosen, Nummernschilder und Ähnliches. Weiterhin sollen Abgeschossene keine Blutlachen bilden, stattdessen Blümchen aus dem Boden wachsen lassen. Überprüfen konnten wir diese eigenwilligen Zensurmaßnahmen nicht, da die Testversion nicht davon betroffen war.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

**Testversion:** Betatest (kurz vor Release)
**Spielzeit (Std.:Min.):** 10:40

Es handelte sich bei der getesteten Fassung um jene, die auch für Vorbesteller unter Steam verfügbar war. Darin: keine nennenswerten Bugs.

### PRO UND CONTRA

- + Ausgezeichnete Grafik (beabsichtigtes Wortspiel)
- + Spaßig boshaftes Gameplay
- + Lockere und präzise Steuerung
- + Charakterklassen ermöglichen teamplaygeprägtes Vorgehen
- + Auf geschmeidige Spielbarkeit getrimmte Karten, von denen ...
- − ... es nur sechs an der Zahl gibt.
- − Die Comic-Optik ist ein Wagnis und könnte manche eher abstoßen als anziehen, unabhängig von ihrer grandiosen Umsetzung.

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **84**

ZWEI KNARREN FÜR DIE FREIHEIT | Nicht alle Figuren, auf die Sie in **Timeshift** treffen, sind Ihnen feindlich gesinnt. Einige kämpfen an Ihrer Seite. Taktische Kommandos können Sie aber keine geben.

# Timeshift

**Von:** Thomas Weiß

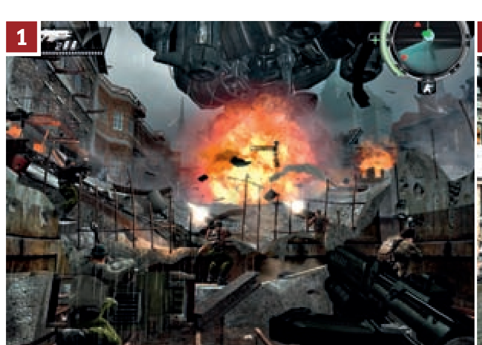
Lange wusste man nicht, worauf dieser Shooter zusteuert. Jetzt stellt sich heraus, dass er sich spielt wie jedes andere solide Action-Spiel auch.

Schon Anfang 2005 sollte **Timeshift** erscheinen. Doch als es fertig war, beschlossen die Entwickler, es nicht zu mögen. Man hakte ab, hackte ab und machte neu. Vor allem wurde verbessert, was die Spieler damals nach der Veröffentlichung einer enttäuschenden Demo am meisten verschmähten: die Grafik.

**Der visuelle Großputz** hat **Timeshift** gut getan, etwas zu gut vielleicht. Von der Handlung kriegt man vor lauter Effekten nämlich kaum etwas mit. Gleich zu Beginn stürzen Bauten ein, Funken sprühen, Explosionen erleuchten hochfein texturierte Oberflächen, überall zucken dynamische Schatten. Der Tester fühlte sich an eine Internet-Nachrichtensendung erinnert, in der attraktive Frauen ihre Kleider ablegten, während sie professionell Schlagzeilen verkündeten. Hinterher wusste man schlicht nicht, ob Bush dem Iran gerade einen Atomkrieg erklärt hatte.

**Ähnlich steht die Lage** hier. Wenn Erschütterungen Räume zum Einsturz bringen, dicker Rauch um Trümmerteile wabert und Bleigeschosse den letzten Rest Putz von durchlöcherten Wänden reißen, dann nimmt man Funksprüche nur als solche wahr, nicht aber ihren Inhalt. Ist vielleicht auch besser – im Hinblick darauf, dass der Held versehentlich in der Zeit zurückreist und in einer Welt landet, wo ihn Faschisten mit Waffengewalt verfolgen. Mehr Trash scheint unmöglich und deshalb kommt der Blendeffekt des aufgetakelten Shooters wie gerufen. Wischte man die Schminke weg, müsste man die Handlung ohne Filter ertragen.

**Nach etwa** einer Stunde steht fest, was die Entwickler neben ihrer



FÄNGT GUT AN | Ein monströses Gebilde schwebt über Trümmerfelder, überall Explosionen. Der furiose Beginn weckt Erwartungen.



GEHT GUT WEITER | Rebellen flüchten vor einem überlegenen Gegner – manche schaffen es nicht. Es ist ordentlich was los.

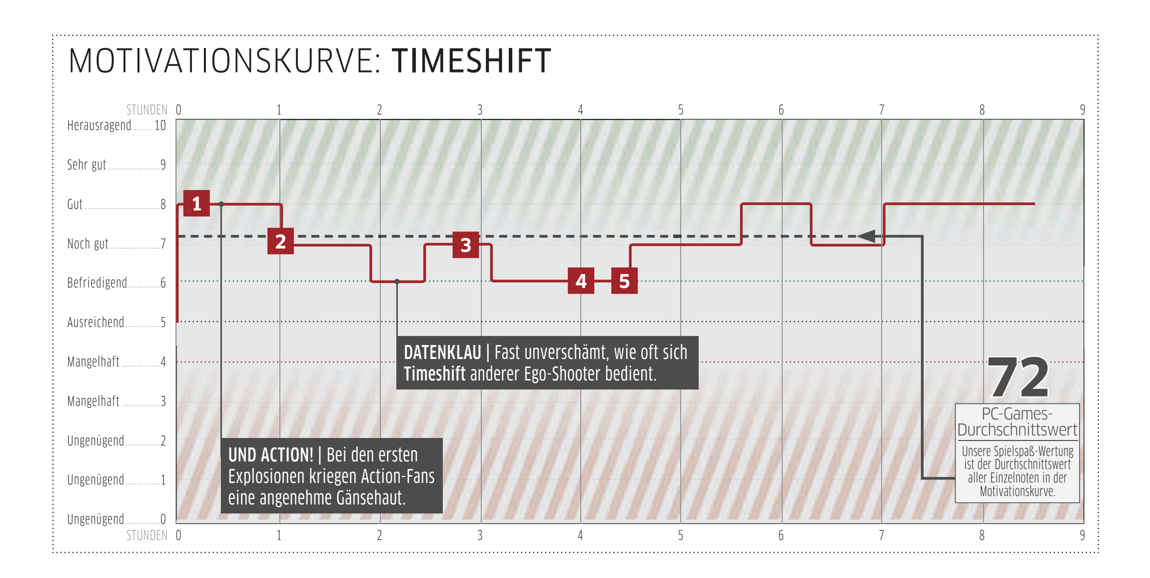


UND HOOOCH! | Bei aktiviertem „Zeitschild" fliegen getroffene Gegner wie Tänzer durch die Luft. Nur dass sie nicht tanzen.

## MEINE MEINUNG | *Thomas Weiß*

### „Timeshift wurde höchste Zeit, aber nicht höchster Spielgenuss."

Mit **Crysis** haben es zukünftige Shooter schwer genug. Und am schwersten haben es jene, die in erster Linie auf die Grafik zum Motivationsantrieb zählen, Spiele wie **Timeshift**. Für sich allein betrachtet ist die Optik fantastisch, doch unter dem Licht der alles überstrahlenden Crytek-Konkurrenz verliert sie rasch an Glanz und Güte. Das Zeitreise-Feature taugt nicht als Rettungsanker, denn was anfangs noch ganz lustig ist – unbeschadet durch Feuer laufen, Gegner beklauen oder Physik-Rätsel untypisch lösen –, wird rasch zur Routine. Und übrig bleibt bloß wieder eine Ballerei gegen eine Übermacht. Das ist ein ordentlicher Spielplatz für alle, die ihren Kopf abschalten und geradeheraus losziehen möchten. Doch mir persönlich lodert die Erinnerung ans famose **Bioshock** noch zu intensiv, als dass mich **Timeshift** an sich binden könnte.




Optikpolitur noch gemacht haben: Sie haben ... recherchiert. **Timeshift** ist eine Art Best-of-Ego-Shooter geworden, ein Wimmelbild-Teppich, gestrickt mit dem Faden edler Konkurrenzprodukte. Erste Verdachtsmomente haben ernsthafte Computerspieler gleich zu Beginn: Der Held in einer futuristischen Stadt bei herrschendem Ausnahmezustand; Riesenroboter stampfen zwischen Häuserruinen und schießen auf Rebellen, die flüchtend durch Gassen stolpern. Ohne Unterlass spricht eine Person über Lautsprecher und Leinwand ins Chaos hinein, ihre monotonen Worte vermischen sich mit den Gurgellauten letal Verwundeter. Es fällt unendlich schwer, Dr. Breen da rauszuhalten.

Das plagiative Muster zieht sich konsequent durchs Spiel. Man vermutet sich mal in **Halo**, mal in **Half-Life 1 (dt.)** und **2**, mal in **Far Cry (dt.)**, mal in **F.E.A.R. (dt.)** oder **No One Lives Forever.** Einige Räume weisen sogar eine verblüffende Ähnlichkeit zu **Bioshock** auf.

**Und auch wenn Timeshift** versucht, sich als Innovation zu verkaufen: Selbst die viel gepriesene Manipulation der Zeit ist schon in etlichen Ausprägungen da gewesen, man denke an Spiele wie **Max Payne 2** und die neu aufgelegte **Prince of Persia**-Serie.

Dem Unterhaltungswert fügt das zunächst keinen Schaden zu: Es ist und bleibt ein großer Spaß, in Slow Motion Projektilen beim Fliegen zuzusehen, zumal sie diesen wirbelnden Schweif hinterlassen, der seinerzeit auf dem Hochhausdach in **Matrix** Berühmtheit erlangte.

**Timeshift** geht einen Schritt weiter, indem es auch kompletten Stillstand erlaubt – man selber darf derweil rumlaufen und ballern oder Dinge anstellen, über die sich der Gegner wundert, sobald die Zeit wieder verstreicht. Etwa ihm die Waffe stibitzen. Der Verdutzte senkt daraufhin den Blick und packt sein Erstaunen in leicht lächerliche Sätze à la „Hey, wo ist meine Knarre hin?" – oft hat **Timeshift** mehr von einer Parodie als von einem Action-Spiel. Ob freiwillig – man weiß es nicht.

Wer sich am Aufgeführten nicht stört, wird mit **Timeshift** seinen Spaß haben. Shooter-Revolutionen findet man aber auf anderen Seiten dieser Ausgabe ... ❑

4

**DAS GLEICHE** | Stunden später ballert man immer noch auf die gleiche Art und Weise wie zu Beginn. Mit der Abwechslung hat es **Timeshift** nicht so.

5

**ÜBERFLÜSSIG** | Gelegentlich düst man in Bikes über die Landschaft. Das sieht schön aus, steuert sich aber katastrophal. Hätte man auch weglassen können.

## TIMESHIFT

Ca. € 45,-
2. November 2007

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Saber Interactive
**Titel vom selben Entwickler:** Will Rock
**Publisher:** Vivendi
**Sprache (Untertitel):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Moderner Schnickschnack blendet. Dahinter versteckt sich woanders zig Mal Gesehenes.
**Sound:** „Aua!", „Wuah!", „Urrrks!" – die Sterbe-Stöhner sind so peinlich übertrieben, dass man schmunzelt.
**Steuerung:** „WASD"- und einige zusätzliche Tasten für Zeitspielchen: passt.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** 7 Spielmodi auf 14 Karten
**Zahl der Spieler:** Maximal 16 Spieler

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** P4 3 GHz/Athlon 64 3500+, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO
**Empfehlenswert:** Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 5000+, 1 GB RAM, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro

### JUGENDEIGNUNG

Bei der Röchelei und dem Krächzen, das Angeschossene von sich geben, befürchtet man Tod und Verderben – doch so schlimm ist es nicht. Die Gegner stürzen zwar realistisch nach Ragdoll-Formel, bleiben aber nicht am Boden liegen, sondern verschwinden. Blut kommt spärlich vor.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

**Testversion:** 1.0
**Spielzeit (Std.:Min.):** 8:25

Bei drei Schwierigkeitsgraden ist für jeden etwas dabei; wer schon mal Shooter gespielt hat, sollte gleich den nächsthöheren wählen. Denn die Möglichkeit der Zeitlupe vereinfacht die Schießereien um einen beträchtlichen Faktor. Mit 30 Levels bewegt sich der Umfang von **Timeshift** im gewöhnlichen Rahmen.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Fällt sofort ins Auge: wie schön die Grafik ist, speziell bei Effekten wie Explosionen.
- ➕ Die Möglichkeit, Zeit zu beeinflussen, bringt vereinzelt ungewöhnliche Elemente in den Spielablauf.
- ➕ Die Steuerung funktioniert bis auf die Lenkung der Vehikel bemerkenswert gut.
- ➖ Dafür, dass die Entwickler so lange dran gefeilt haben, ist das Ergebnis nicht gut genug geworden.
- ➖ Levels wirken wie Abziehbilder besserer Spiele.
- ➖ Der Story wurde wenig Wichtigkeit beigemessen.

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

**PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 72**

▶ **TYPISCH** | Nicht selten lässt **Hellgate** auch mal ein Dutzend und mehr Gegner auf den Spieler los. Da heißt es: in Bewegung bleiben und Spezialattacken auspacken!

▼ **STILVOLL** | Der Ingenieur ballert aus vollen Rohren, während seine Roboter-Drohnen umherschwirren und die Gegner beschäftigen. Unheimlich cool.



# Hellgate: London



**Von:** Felix Schütz

Tonnen an Vorschusslorbeeren und die Hoffnungen eines ganzen Genres ruhen auf **Hellgate**s jungen Schultern. Diese Last zu tragen gelingt zumindest dem Einzelspielermodus nicht.




Die Hölle ist los. In London. In unserem Testlabor. Vor allem aber in den Internetforen. Dort wird seit Wochen ein Thema hitzig diskutiert: Ist **Hellgate: London** der legitime Nachfolger von **Diablo 2**? „Ist ja immerhin von fast den gleichen Machern", denken sich viele. Dachten wir auch. Nun haben wir die Einzelspielerkampagne des Action-Rollenspiels beendet und stellen fest: Zumindest für Mehrspieler-Muffel ist **Hellgate: London** nicht ganz der erhoffte Genre-Athlet.

**Wenn Sie bereits** die Alpha- oder Beta-Version von **Hellgate: London** gespielt haben, können Sie eigentlich an das Ende dieses Artikels blättern – denn dann haben Sie einen Großteil des Spiels schon gesehen. Ja: Inhaltlich unterscheidet sich der Einzelspielermodus so gut wie gar nicht von den Vorab-Fassungen. Falls Sie **Hellgate: London** noch nicht ausprobieren konnten, sind Sie gleich um das Wissen der banalen Handlung reicher: In der nahen Zukunft öffnet sich in London das Tor zu einer Höllendimension. Dämonen legen die Stadt in Schutt und Asche, die Menschheit verzieht sich in den Untergrund und bereitet einen Gegenangriff vor.

Als Teil des Widerstandes wählt sich der Spieler eingangs eine von sechs Klassen. Jede davon ist derart reizvoll, dass man vor lauter Unentschlossenheit eine halbe Ewigkeit im Charaktermenü zubringen möchte: Nahkämpfer entscheiden sich für Schwertmeister oder Hüter, die in martialischen Rüstungen mit ihren futuristischen Schwertern austeilen. Zauber-Fans wählen Kampfmagier oder Beschwörer, haben so Zugriff auf ein feines Spektrum an Zerstörungsmagie und kontrollieren Dämonen im Kampf. Am ungewöhnlichsten fallen aber Scharfschützen und Ingenieure aus. Diese Klassen spielen sich fast so wie in einem Ego-Shooter. Anstelle der sonst üblichen Verfolgeransicht agiert man hier nämlich in der Ego-Perspektive und heizt Feinden mit Plasmagewehr und Granatwerfer ein. Dickes Lob für Entwickler Flagship: Ihr Klassenangebot ist wohl das coolste, das es je in einem Action-Rollenspiel der Sorte Hack & Slay gab.

**Die „Suchtspirale"** solch eines Spiels ergibt sich aus der Mixtur dreier Gameplay-Elemente: Man verdrischt Unmengen an Gegnern, sackt ebenso viele Items ein und verbessert stetig seinen Charakter. Diese simple Mechanik spaßfördernd umzusetzen, gelang bis heute nur den wenigsten. Flagship Studios schafft es auf Anhieb – wenn auch auf Kosten der Atmosphäre.

Mit den „WASD"-Tasten lenkt man seine Spielfigur zu Beginn durch ein seichtes Tutorial direkt zum nächstbesten Zufluchtsort der Menschen. Dort warten Nichtspielercharaktere (NPCs) mit Ausrufungszeichen über dem Kopf – der Hinweis auf eine Quest. Ein Klick sorgt für das erste Stirnrunzeln: Dialoge mit NPCs erfolgen in schmucklosen Textfens-


HAUTNAH | Die Ego-Perspektive zeigt die fein gestalteten Gegner in ihrer ganzen schaurigen Pracht.


DIENER | Kampfmagier und Beschwörer, beide Anhänger der Kabalisten-Fraktion, hetzen Dämonen (links) auf ihre Feinde.

## HELLGATE VS. DIABLO 2: EIN DIALOG

**Für Fans ist Diablo 2 das Maß aller Genre-Dinge. Kann Hellgate mit dem Klassiker mithalten? Die Redakteure Felix Schütz und Stefan Weiß ziehen Vergleiche.**

**Weiß:** Felix, wir haben über Wochen und Monate **Diablo 2** gespielt. Glaubst du, das wird bei **Hellgate** genauso?
**Schütz:** Im Einzelspielermodus vermutlich nicht. Obwohl das ja auch stark von den Klassen abhängt – mein Kampfmagier ist schon unheimlich cool. Aber ich werde den Eindruck nicht los, dass **Hellgate** eher ein Mehrspielertitel ist, dem man einen Trainingsmodus namens „Kampagne" spendiert hat.
**Weiß:** Das klingt aber ganz schön hart ... im Grunde macht **Hellgate** doch kaum etwas anders als **Diablo 2**?
**Schütz:** Stimmt schon, doch **Diablo 2** ist im Einzelspielermodus einfach runder. Denk mal an die Levels ...
**Weiß:** ... die sind in beiden Spielen zufallsgeneriert ...
**Schütz:** ... und doch siehst du in **Diablo 2** jedes Setting nur für eine kurze Dauer. Nach ein paar Stunden kommt immer eine frische Umgebung. Da ist einfach mehr Abwechslung und Kontinuität vorhanden. Gleiches gilt für die Story ...
**Weiß:** ... hat denn jemand **Diablo 2** wegen der Story gespielt? Ich war eigentlich nur scharf darauf, meinen Charakter zu verbessern und neue Items zu finden ...
**Schütz:** In dieser Hinsicht ist **Hellgate** ja auch ein tolles Spiel – wer **Diablo 2** deswegen mochte, wird **Hellgate** vermutlich lieben. Doch mir sind Atmosphäre und Story nicht egal. Da kann **Hellgate** das Hundertfache an Quests und Charakteren aufbieten – **Diablo 2** ist einfach stimmiger. Mal ganz davon zu schweigen, dass es wirklich tolle Rendersequenzen hatte.
**Weiß:** Ja, die Filme waren geil, eine richtige Belohnung nach jedem geschafften Akt.
**Schütz:** Eben, so etwas fehlt **Hellgate**! Von einer U-Bahn-Station zur nächsten, stets durch die gleichen Feindgebiete, immer dieselben öden Quests – da belohnt mich nix. Und gute Items droppen ohnehin von früh bis spät. Daher sehe ich keinen Grund, überhaupt noch eine Quest anzunehmen.
**Weiß:** Wie verbleiben wir also? **Hellgate** spielen oder noch mal den ollen Diablo durchs Fegefeuer klatschen?
**Schütz:** Ich sag dir was: Sobald **Hellgate** erhältlich ist, legen wir im Mehrspielermodus los. Dann prüfen wir es auch mal auf seine kostenpflichtigen Inhalte. Vielleicht ist es im Koop ja das, was es im Einzelspielermodus leider nicht geworden ist: ein **Diablo**-Killer.




tern, eine durchgängige Sprachausgabe gibt es nicht, geschweige denn Lippenbewegungen. Eine Schande, denn viele der Charaktere und Dialoge wurden mit Sinn für Humor geschrieben: Da ist etwa ein Waffenhändler, der sich mit den Worten „Schau mal wieder vorbei, insofern dich der billige Scheiß nicht umbringt, den ich dir gerade verkauft habe!" verabschiedet. Weshalb Flagship solche atmosphärischen Details einflechtet, gleichzeitig aber auf eine gute Erzählweise verzichtet, bleibt ein Rätsel.

Dutzende Haupt– und Nebenaufträge teilt man Ihnen zu, jeder davon ist denkbar uninspiriert: bestimmte Monster töten, Items sammeln, ein Gebiet erkunden – so trocken, dass man sich schon bald nicht mehr die Mühe macht, einen Dialog durchzulesen.

**Trotzdem erfüllen** die Quests eine wichtige Funktion: Sie unterstellen den endlosen Kämpfen zumindest den Hauch eines Sinnzusammenhangs. Denn sobald Sie eine Menschenbasis durch eines der schimmernden Portale verlassen, erschafft ein Zufallsgenerator in Sekundenschnelle kleine Levels – randvoll mit Gegnern und Beute. Von nun an wird wie verrückt geklickt: Linke und rechte Maustaste belegen Sie mit Attacken und Zaubern, die Zahlen 1 bis 0 auf der Tastatur dienen dem Schnellzugriff auf Spezialfähigkeiten – sehr komfortabel. Die Funktion der Umschaltetaste richtet sich nach der jeweiligen Situation. Fehlt Ihnen etwa Lebenskraft, werfen Sie auf Knopfdruck einen Heiltrank ein. Clever! Je nach Klasse laufen Gefechte grundverschieden ab: Ein Magier schleudert zunächst auf Distanz starke Angriffszauber, wirkt dann einen Fluch auf herannahende Gegner und trägt am Ende mit Kurzstrecken-Magie den Sieg davon. Das ist nicht nur rasant und


TEAMWORK | Nur sehr selten greifen NPCs in den Kampf ein, wie diese Templar rechts. Doch sie sind nutzlos, richten kaum Schaden an. Ständige Begleiter wie etwa die levelbaren Söldner in **Diablo 2** gibt es übrigens im gesamten Spiel nicht!

## SO HABEN WIR GETESTET

**Die Kampagne von Hellgate: London ist lang. Dem versuchen wir gerecht zu werden.**

Haupttester Felix Schütz spielte den Einzelspielermodus mit einem Kampfmagier in rund 42 Stunden durch, alle Nebenquests inklusive. Parallel levelte Trainee Benjamin Kratsch seinen Hüter für etwa 25 Stunden. Beide probierten außerdem jede weitere Klasse für jeweils mehrere Stunden aus.

**WARUM KEIN MEHRSPIELERTEST?**
Auf lange Sicht bildet der teils kostenpflichtige Online-Modus das Herzstück von **Hellgate: London**. Darin formen die Spieler kooperative Gruppen, tauschen Items und duellieren sich in der Arena – ganz so wie in einem Online-Rollenspiel, vergleichbar mit **Guild Wars**. Wie bei jedem MMORPG gilt daher für uns: Bezüglich seines Mehrspieler-Aspekts ist das Produkt frühestens am Tag seines Erscheinens fair zu bewerten.




**Das Interface von Hellgate setzt auf bewährte Standards und hinterlässt unterm Strich einen guten Eindruck.**

**1. VIELFALT** | Rüstungen, Helme, Unmengen an Waffen – hier haben die Designer alles richtig gemacht, die Items sehen toll aus und verbessern den Charakter spürbar. Herzlich willkommen, liebe Sammelwut!

**2. CHAOS** | Gegenstände wandern automatisch ins kleine Inventar, meist auch die nutzlosen. Nur selten ordnet das Spiel sie sinnvoll an – eine Sortierfunktion fehlt. Besonders schade, da auch Kleinzeug wie Tränke hier lagert.

**3. WAFFEN-SETS** | Drei Waffenkombinationen lassen sich hier deponieren und per Funktionstasten auswählen. So stellen Sie sich blitzschnell auf überraschende Situationen ein. Vorbildlich!

**4. SCHNELLZUGRIFF** | Wie in einem Online-Rollenspiel legen Sie hier Ihre Talente, Heiltränke und dergleichen ab. Der Platz ist zwar begrenzt, langt aber in der Regel. Sehr praktisch: Auch die Tasten Q und E sind mit jeweils einem Quickslot belegt.

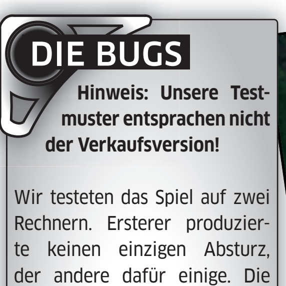
**5. ABWEHR** | Neben dem Rüstungswert hat jede Klasse auch einen Energieschild. Der wehrt Schaden ab, bevor die Lebenspunkte sinken, und lädt sich selbstständig wieder auf. Für unseren Kampfmagier eher uninteressant – seine Schildpunkte überstanden gegen Ende des Spiels nicht mal den ersten Treffer.

**6. RUF** | Je nachdem wo Sie Quests lösen, steigert das Ihren Ruf bei den Templern, Kabalisten oder Jägern. Im Einzelspielermodus ist das völlig uninteressant – wir sind daher besonders gespannt, wie sich das Feature im Multiplayer auswirkt.

spaßig, sondern auch unkompliziert. Denn genaues Zielen entfällt, das Fadenkreuz springt großzügig auf Ihr Ziel. Nahkämpfer haben dabei ein Problem: Fliegende Gegner müssen sie umständlich mit einer schwachen Pistole attackieren, alternativ kommt ein „Haken" zum Einsatz, mit dem sich Feinde heranziehen lassen. Daher bereitete unserem Zweittester Benjamin Kratsch sein Abenteuer als Hüter etwas weniger Spaß als etwa mit dem Ingenieur: Diese „Shooter-Klasse" setzt fliegende Drohnen im Fernkampf ein und ist sehr flexibel. Die Zielhilfe ist allerdings abgeschwächt, sodass präziseres Anvisieren nötig ist. Machen Nahkämpfer also weniger Freude? Ja, zumindest im Einzelspielermodus haben wir derzeit diesen Eindruck.

Die Charakterentwicklung findet in kleinen, aber interessanten Talentbäumen statt. Großartig: Viele der dort erlernbaren Fähigkeiten wecken Vorfreude und spornen zum nächsten Levelaufstieg an. Ärgerlich: Vergebene Talentpunkte darf man nachträglich nicht umverteilen – das ist unzeitgemäß.

**Welche Klasse man** auch spielt: Die Kämpfe sind ein einziges Spektakel. Projektile und Zauber entfesseln schicke Partikel- und Spezialeffekte über den endlosen Monsterhorden – teils dermaßen schön anzusehen, dass man sich selbst dann noch gern ins nächste Gemetzel stürzt, wenn bereits Eintönigkeit regiert. Denn **Hellgate** mangelt es früh an Abwechslung. So gelungen und fantasievoll die Gegner auch sind, die meisten hat man nach wenigen Stunden gesehen. Größter Knackpunkt sind die Levels: Der Zufallsgenerator bas-



## DIE BUGS

**Hinweis: Unsere Testmuster entsprachen nicht der Verkaufsversion!**

Wir testeten das Spiel auf zwei Rechnern. Ersterer produzierte keinen einzigen Absturz, der andere dafür einige. Die Performance brach auf beiden Computern zuweilen ein. Scha-



de: Manchmal wurden falsche Texturen und Modelle geladen, Figuren und Waffen sahen dann furchtbar aus (siehe Bild).




▲ **EPIC-BAUKASTEN** | Mit diesem Apparat kauft man teure Statusverbesserungen für Items ein. Welche das sind, weiß man vorher nicht – es stehen „gewöhnliche", „seltene" und „legendäre" zur Wahl.

▶ **VIELFALT** | **Hellgate** ist vollgepackt mit coolen Waffen und Rüstungen. Die Detailansicht dieser Pistole zeigt, wie komplex die Schadenswirkung berechnet wird – es ist immerhin ein Rollenspiel!

▼ **RESTEVERWERTUNG** | In **Hellgate** findet man viele unbrauchbare Gegenstände, die man in Einzelteile zerlegt. Mit denen verbessert man in der Nano Forge die Werte der wichtigeren Items. Das motiviert!



**1ST PERSON** | Als Scharfschütze und Ingenieur spielt man meist aus der Ich-Perspektive. **Hellgate** erinnert dann an einen Ego-Shooter – und das im guten Sinn!

**STOLZE RITTER** | Die Templer, also Hüter und Schwertmeister, tragen fantastisch designte Rüstungen und Schwerter.

▲ **MALERISCH** | Die Blitz-Kanone sucht sich ihr Ziel selbstständig, dahinter verglüht ein Schild des Gegners vor dem Nachthimmel – Kämpfe in Außenarealen sehen einfach toll aus.

▼ **EINTÖNIG** | Abwasserkanäle, zerstörte Kathedralen und U-Bahn-Schächte bilden einen Großteil der zufallsgenerierten Spielkulisse, der es schnell an Abwechslung mangelt.

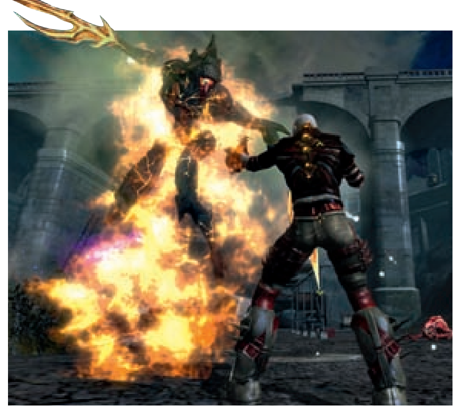
telt aus einigen Bausteinen immerzu neue Hinterhöfe, Bahnschächte, Höllenpforten, Kirchen, Straßen und Abwasserkanäle zusammen – und doch sehen sie stets zum Verwechseln gleich aus. Allenfalls die Gegner- und Beuteverteilung ist nicht vorhersehbar. Das Gefühl, sich durch ein episches Abenteuer zu kämpfen, geht durch die monotonen, wenn auch grafisch gut umgesetzten Umgebungen völlig verloren – die schwach präsentierte Handlung und kraftlosen Quests tun dazu ein Übriges. Schöne Zwischensequenzen vermisst man ebenfalls. Tolle Intro- und Outro-Filme gibt es zwar, im Spiel selbst betrachtet man aber nur ein paar sekundenlange Videos, in denen man ein ödes Buch anstarrt. Sie unterstützen die dünne Atmosphäre nicht. Immerhin: Flagship bemüht sich regelmäßig um kleine pfiffige Ideen, etwa wenn man kurz hinter einem Geschützturm Platz nimmt oder in einem Strategie-Minispiel ein paar Soldaten kommandiert. Spielerisch sind diese Momente jedoch sehr unausgereift und daher schlicht belanglos.

**Warum kämpft man** aber weiter, wenn sich der Ablauf der Kampagne schon frühzeitig so eintönig gestaltet? Weil die eingangs erwähnte Suchtspirale greift, vor allem bei der Jagd nach Items: Fast jeder erlegte Gegner lässt tonnenweise Beute fallen, ein Tastendruck saugt Gegenstände in der Nähe direkt ins Inventar. Wohlgemerkt eines, das viel zu klein geraten ist und eine Sortierfunktion schmerzlich vermissen lässt. Viele gefundene Items, etwa solche für andere Klassen, sind nutzlos. Die wirft man aber nicht weg, sondern zerlegt sie lieber an Ort und Stelle in Einzelteile. Nerviges Detail: Dazu sind zwei umständliche Mausklicks nötig – warum wurde dafür nicht eine Schnelltaste eingebaut? Das Zerlegen ist wichtig: Es schafft sofort Platz im kleinen Rucksack und liefert dem Spieler wichtige Komponenten. Mit denen verbessert man im nächsten Lager seine Ausrüstung. Gesockelte Waffen modifiziert man zudem mit im Überfluss vorhandenen Extras und passt sie so dem eigenen Spielstil an. Klasse! Wer sein Zeug doch lieber verkaufen möchte, investiert das Geld in neues Equipment oder erweitert Waffen und Rüstungsteile um teure Statusverbesserungen. Das motiviert, denn die Auswirkungen sind enorm – man spürt, wie der Held im Laufe der Zeit immer mächtiger wird. Dieser Ansporn genügt bereits, einem Fan von **Diablo 2** die Kaufentscheidung abzunehmen. ❑



◀ **ABSTIEG** | Hin und wieder tun sich Höllenpforten auf, die Sie in solche gegnerverseuchten und immer gleich aussehenden Gewölbe transportieren. Aus der Idee hätte man mehr machen können!

▶ **LERNFÄHIG** | Jeder Gegnertyp hat Stärken und Schwächen. Da die richtige Taktik seiner Klasse herauszufinden, ist Aufgabe des Spielers.



## MEINE MEINUNG |

*Felix Schütz*



### „Ist Hellgate: London eben doch ‚nur' ein Multiplayer-Spiel?"

Ich sitze an meinem Rechner, spiele erst seit ein paar Stunden. Ein Kollege steht hinter mir und kommentiert: „Oh, bist ja gleich schon im zweiten Akt." Ich blicke auf: „Ach ja? Woran merkt man das?" Er erwidert: „Na du hast doch gerade den Boss da gelegt." Verstehen Sie? Dass ich soeben einen Bosskampf absolviert hatte, war mir überhaupt nicht klar! Kein spannender Dialog, keine durchdachte Quest hatte mich darauf eingestimmt. Nicht mal die Musik hatte sich angepasst – sie fällt ohnehin kaum auf. **Hellgate: London** schert sich nicht um Atmosphäre oder eine fesselnde Erzählung, ungeachet der interessanten Charaktere. Es konzentriert sich auf das Nötigste: tolle Klassen, knallige Kämpfe, süchtig machende Item-Hatz. Eine althergebrachte Formel, der Flagship wenig Neues hinzufügt. Enttäuscht hat mich auch die maue Direct-X-10-Unterstützung (siehe Tuning Seite 82) und einige Bugs. Letztere flossen leicht in die Bewertung ein – der Fluch einer unfertigen Testversion? Sollte die Verkaufsfassung ohne Performance-Probleme, Darstellungsfehler und Abstürze auskommen, dürfen Sie ein bis zwei Pünktchen auf das Ergebnis drauflegen. Ich für meinen Teil warte jetzt erst mal auf den Mehrspielermodus – bin schon gespannt, welche neuen Inhalte auf zahlende Abonnenten warten!

## MEINE MEINUNG |

*Benjamin Kratsch*



### „Motivierende Item-Jagd in lieblosem Gewand."

**Hellgate: London** bietet im Einzelspielermodus gute Unterhaltung, die aber mühsam erkämpft werden will. Die Story punktet mit skurrilen Charakteren, präsentiert sich allerdings trocken und kommt erst langsam in Fahrt: Wenn Sie etwa im Gehirn eines Soldaten gegen dessen Psyche kämpfen, zieht die Spannung deutlich an. Nur warum passiert das so selten? Warum belohnt mich keine Zwischensequenz, wenn ich einen Koloss in den Staub schicke, der locker den Big-Ben-Turm überragt? Item-Jäger haben ihren Spaß, suchen aber vergeblich nach stimmungsvollen Highlights.



**1 TUTORIAL** | Nach einem toll gerenderten Intro und knapper Charaktererschaffung geht's direkt los: Banale Texteinblendungen erklären grob die Steuerung, nach wenigen Minuten ist man im Thema. Das mag unelegant sein, hält aber wenigstens nicht auf.



**2 MITTENDRIN** | Schnell hat man die Spielmechanik durchschaut: Simple Quests, tolle Items und Action ohne Ende – man hat Spaß, wünscht sich aber bald etwas mehr Abwechslung. Dabei raten wir Ihnen: Gewöhnen Sie sich schon mal an das Leveldesign. Das sehen Sie noch häufig!



**3 PSYCHO** | Es tut sich was! Nach einigen witzigen, wenn auch textlastigen Dialogen landen wir ... im Kopf eines NPCs! Techsmith 314 heißt der arme Kerl und wir müssen ihm seine Dämonen austreiben – im wörtlichen Sinn. Der „fleischige“ Grafikstil ist ein willkommener Tapetenwechsel.



**4 ZAGHAFT** | Nur selten traut sich Flagship mal an etwas Neues heran: In einem winzigen Level sind alle Lampen erloschen, wir leuchten uns mit einer kleinen Funzel den Weg. Das ist fast ein bisschen spannend – warum gibt es so was nicht häufiger?



**5 KÄFER MIT BUG** | Am Ende einer verschleimten Gasse wartet diese dicke Made als Bossgegner. Ist sie besiegt, trat bei uns ein Bug auf: Teleportiert man sich direkt nach dem Kampf in eine Basis und wieder zurück, ist das Vieh erneut am Leben – man kann es also beliebig oft „legen“ und„looten“.

## MOTIVATIONSKURVE: **HELLGATE: LONDON**

**Hinweis:** Motivationskurve wurde aus Darstellungsgründen vereinfacht

STUNDEN 0 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

**HÜRDE** | Wir deaktivieren den DX-10-Modus und spielen auf DX 9. Der Grund: Die Performance enttäuscht und der Unschärfeeffekt gefällt uns überhaupt nicht.

**HUMOR** | Die Gespräche zwischen Techsmith 314 und Lucius Aldin sind köstlich. Wären sie doch nur vertont!

**PVP** | Kurz vor Schluss bestreitet man vier typische Arena-PvP-Kämpfe gegen Bots, darunter Capture the Flag. Ein netter Vorgeschmack auf den Mehrspielermodus?

**CRASH** | Auf einem Testsystem stürzte das Spiel gelegentlich ab. Diese kurzen Momente flossen nur leicht in die Wertung ein, da sich der Frust aufgrund der Spielmechanik stark in Grenzen hielt.

**79** PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



**6 FETTER BROCKEN** | Endlich ein Bosskampf, der den Namen verdient! Dieses wahrhaft gigantische Biest knackt man nur mit einer Taktik: Es kommen stationäre Kanonen zum Einsatz, danach ist gutes Timing der richtigen Skills gefragt. Aber: Auch hier lauert der Boss-Bug aus Punkt 5.



**7 ENDGAME** | Zum Schluss lockt ein kurzer Abstecher in die etwas unspektakuläre Hölle. Danach bezwingt man vier kurze Turnier-Spielchen, die nichts anderes sind als PvP-Arena-Matches gegen Bots. Der Showdown ist spielerisch mager, doch immerhin: Das Outro enttäuscht nicht.

## HELLGATE: LONDON



Ca. € 45,-
30. Oktober 2007

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Flagship Studios
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache (Untertitel):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Feine Texturen, fantasievolle Monster und sehr gutes Charakterdesign. Dungeons sind optisch nur okay, die Levels an der verwüsteten Stadtoberfläche dafür umso schöner.
**Sound:** Gute Soundeffekte und unaufdringliche Musik, die aber zu selten läuft. Dialoge sind nicht vertont!
**Steuerung:** Eingängige Mischung aus Shooter-, Action-Adventure- und Rollenspiel-Bedienung. Das Inventar hat noch Komfortmängel.

### MEHRSPIELERMODUS

Zum Zeitpunkt der Drucklegung war der Mehrspielermodus nicht bewertbar. Wir liefern den Test in der kommenden Ausgabe nach. Zusätzlich finden Sie ab dem Verkaufsstart unsere Eindrücke vom Mehrspielermodus auf pcgames.de.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** CPU: P4 3,0 GHz/Athlon 64 3200+, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO
**Empfehlenswert:** Athlon 64 X2 6000+/Core 2 Duo E6600, 2 GB, Geforce 8800 GTX/Radeon HD2900 XT

### JUGENDEIGNUNG

Kämpfe sind zentraler Spielinhalt in Hellgate: London. Mit Magie, Schuss- und Stichwaffen vernichten Sie Tausende Monster und Dämonen. Unter den Gegnern befinden sich auch entstellte untote Pixelmenschen. Wir testeten die ungekürzte, hierzulande nicht erhältliche, internationale Version. Die deutsche Fassung wird laut Publisher Electronic Arts weder Blut- noch Splatter-Effekte enthalten.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

**Testversion:** Pre-Goldmaster
**Spielzeit (Std.:Min.):** 41:40

Zum Test lag uns eine unfertige Pre-Goldmaster-Versionen vor. Auf einem PC lief sie stabil, auf einem anderen stürzte sie mehrfach ab. Beide Systeme kämpften mit Grafik-Bugs und Performance-Problemen.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Sechs reizvolle, coole Klassen
- ➕ Süchtig machende Jagd nach Items
- ➕ Teils spektakuläre Massenkämpfe
- ➕ Hohe Wiederspielbarkeit
- ➖ Kaum Atmosphäre
- ➖ Schlecht präsentierte Story
- ➖ Arg eintönige Levels

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **79**

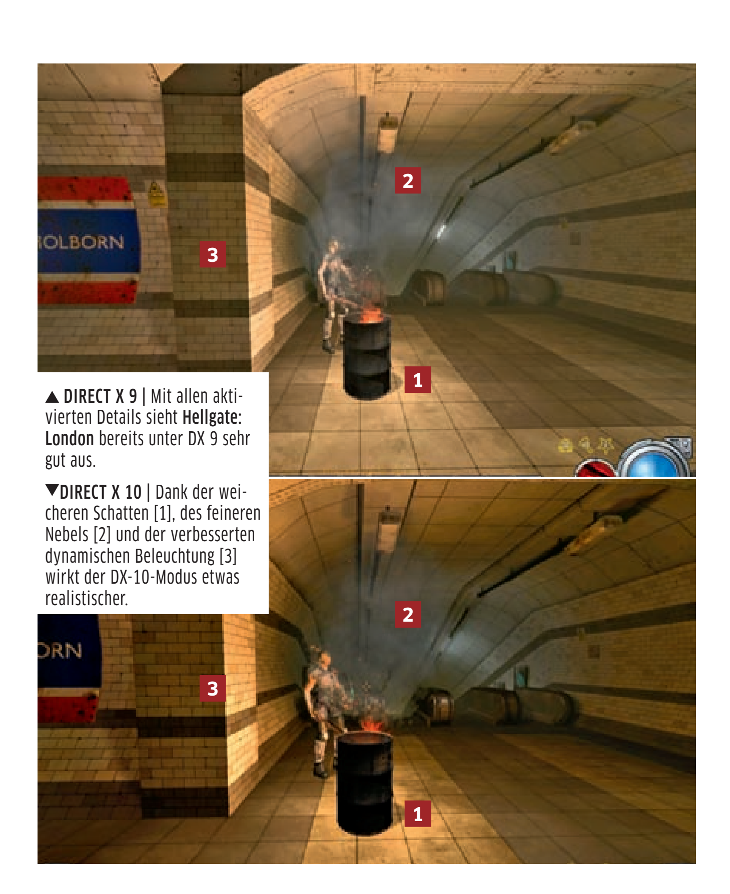
## HELLGATE: LONDON

# Technik-Check

**Von:** Manuel Schulz

Welche Hardware benötigen Sie, um London von der Monsterplage zu befreien? Wir geben Ihnen die Antwort.

Die neueste Schöpfung der Mannen um Bill Roper, Flagship Studios, benötigt neben einer Mittelklasse-CPU wie dem X2 5000+/Core 2 Duo E6400 vor allem viel Arbeitsspeicher und eine leistungsstarke Grafikkarte. Sie können sich bereits mit einer Geforce 6600 GT in die monsterverseuchte britische Hauptstadt wagen, müssen dabei aber zum Teil gravierende optische Einbußen in Kauf nehmen. Eine Karte wie die Geforce 8800 GTS mit 640 MB RAM garantiert hingegen ein flüssiges Spielerlebnis und lässt Sie die düstere Stimmung gebührend genießen. ❑




▲ **DIRECT X 9** | Mit allen aktivierten Details sieht **Hellgate: London** bereits unter DX 9 sehr gut aus.

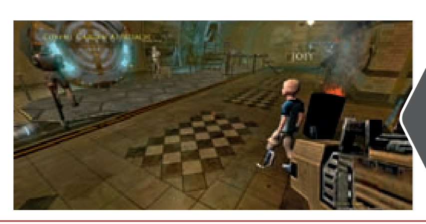
▼ **DIRECT X 10** | Dank der weicheren Schatten [1], des feineren Nebels [2] und der verbesserten dynamischen Beleuchtung [3] wirkt der DX-10-Modus etwas realistischer.

## DIE RICHTIGEN EINSTELLUNGEN FÜR IHR SYSTEM

**EINSTELLUNGEN:**

| Einstellung | Wert |
|---|---|
| **Auflösung:** | 1.024x768 |
| **Engine-Version:** | DX 9 |
| **Shader-Qualität:** | Hoch |
| **Anti-Aliasing:** | Niedrig |
| **Schattendetails:** | Niedrig |
| **Dynamische Beleuchtung:** | An |
| **Model-Detail:** | Hoch |
| **Model-Sichtweite:** | Medium |
| **Texturdetail:** | Hoch |
| **Wettereffekte:** | An |
| **Trilineare Filterung:** | An |
| **Anisotrope Filterung:** | An |

**AKZEPTABEL** | Trotz der relativ niedrigen Grafikeinstellungen büßt das Spiel nur wenig von seiner düsteren Atmosphäre ein.



### SYSTEMKONFIGURATION

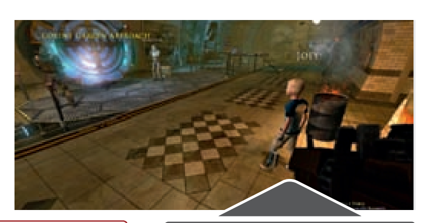
- **PROZESSOR:** Athlon 64 3500+
- **GRAFIKKARTE:** Geforce 7600 GT (256)
- **ARBEITSSPEICHER:** 1 GB RAM



**EINSTELLUNGEN:**

| Einstellung | Wert |
|---|---|
| **Auflösung:** | 1.280x1.024 |
| **Engine-Version:** | DX 10 |
| **Shader-Qualität:** | Sehr hoch |
| **Anti-Aliasing:** | Sehr hoch |
| **Schattendetails:** | Hoch |
| **Dynamische Beleuchtung:** | An |
| **Model-Detail:** | Hoch |
| **Model-Sichtweite:** | Sehr hoch |
| **Texturdetail:** | Sehr hoch |
| **Wettereffekte:** | An |
| **Trilineare Filterung:** | An |
| **Anisotrope Filterung:** | An |

**GLAUBHAFT** | Aktivieren Sie alle Details, um die schaurig-schöne Endzeitstimmung des Spiels zu genießen.



### SYSTEMKONFIGURATION

- **PROZESSOR:** Core 2 Duo E6400
- **GRAFIKKARTE:** Geforce 8800 GTS (640)
- **ARBEITSSPEICHER:** 2 GB RAM



## LEISTUNGSCHECK

**Spielbarkeit:** Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

***Qualitätsmodus:** Anti-Aliasing und anisotroper Filter werden im Menü auf höchste Stufe eingestellt.

| PROZESSOREN \ GRAFIKKARTEN | | Geforce 6600 GT, Geforce 8500 GT, Radeon X800 Pro, Radeon X1650 Pro – 800x600 | 1.024x768 | Geforce 6800 GT/Ultra, Geforce 7600 GT, Radeon X1600 XT, Radeon X1800 GTO/XL – 1.024x768 | 1.280x1.024 | Geforce 7900/7950 GT, Geforce 8600/8800 GTS, Radeon X1900 XT/GT, Radeon X1950 GT/Pro – 1.024x768 | 1.280x1.024 | Geforce 7900 GTX, Geforce 8800 GTS/GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, Radeon X2900 XT – 1.024x768 | 1.280x1.024 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ab 2.500 MHz oder XP 2500+ | MIN. DETAILS | Akzeptabel | Unzumutbar | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Optimal | Akzeptabel |
| ab 3 GHz oder Athlon XP 3000+/64 3000+ | MIN. DETAILS | Akzeptabel | Unzumutbar | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Optimal | Akzeptabel |
| ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+ | MIN. DETAILS | Akzeptabel | Unzumutbar | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Optimal | Akzeptabel |
| ab Core 2 Duo E6300 oder Athlon 64 4000+/X2 4200+ | MIN. DETAILS | Akzeptabel | Unzumutbar | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Optimal | Akzeptabel |
| ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 5000+ | MIN. DETAILS | Akzeptabel | Unzumutbar | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Akzeptabel | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Unzumutbar | Akzeptabel | Unzumutbar | Optimal | Akzeptabel |

Qualitätsmodus*

**RAM**

| 256 MB | 512 MB |
|---|---|
| 1.024 MB | 2.048 MB |

**Hellgate: London** ist sehr speicherhungrig. Damit Zugriffe auf die langsame Festplatte minimiert werden, sollte sich in Ihrem Rechner mindestens 1 GB RAM (besser mehr) befinden. Beachten Sie, dass Windows in der 32-Bit-Version maximal 3,5 GB Arbeitsspeicher verwalten kann. Mit 64 Bit haben Sie diese Einschränkung nicht mehr.

HOFFNUNGSSCHIMMER | Der Hexer beherrscht Magie namens „Zeichen“. Eines davon: ein lichterloh explodierender Feuerball.




# The Witcher



**Von:** Thomas Weiß

Derzeit kann zuverlässig die Stimmung ruinieren, wer Gothic 3 erwähnt. Der Hexer rückt an, um den Tag zu retten.




Publisher Atari hat der Redaktion Mutiges vorgelegt: Eine Testversion zu **The Witcher**, die zwar nicht viele, aber auch nicht wenige Bugs enthält. Das meiste davon „known issues“, bekannte Probleme also, an deren Lösung der Hersteller CD Projekt herumdoktert. Zeitgleich mit der Veröffentlichung soll ein Pflaster zum Download bereitstehen. Ob die Notoperation im Internet gelingt, wie viele und welche Programmfehler übrig bleiben – alles Fragezeichen.

Der Verzicht auf eine Spielspaßwertung erscheint daher vernünftig. Die Motivationskurve wenden wir erst auf die finale Fassung von **The Witcher** an, inklusive Day-1-Patch. Jene Schwarzmaler, die jetzt Schlimmes ahnen, sei beschwichtigend mitgeteilt: Selbst die unfertige, von Fehlern gebeutelte Beta-Version krallt sich am Spieler fest. Trotz aller Wehwehchen ist man zum Spielen verdammt; man fängt morgens an und hört morgens auf, dazwischen 24 Stunden.

Das ist insofern bemerkenswert, als es kein supertolles Feature gibt, keine nie gesehene High-Tech-Grafik, kein Mega-Kampfsystem oder andere Revolutionen.

**Im Gegenteil,** der Minimalismus hat Einzug gehalten. Fertigkeiten liegen auf Verästelungen eines überschaubaren Fähigkeitenbaums, aufgeteilt in Bereiche wie Stärke, Gewandtheit, Ausdauer und Intelligenz. Statuswerte: fehlen.

## BAUSTELLE

**The Witcher** gefällt uns sehr gut. Gleichwohl macht es eine Menge Murks. Die Liste der Verbesserungen, an denen die Entwickler arbeiten, ist lang – länger als dieser rote Kasten.

Allein 200 Bugs sollen laut Hersteller schon mit dem ersten Patch Geschichte sein. Der erscheint, sofern alles nach Plan läuft, zeitgleich mit dem Spiel und umfasst etwa 110 MB.

In der nächsten Ausgabe erfahren Sie Höhen und Tiefen der Motivationskurve – und natürlich die Wertung. Wer das nicht erwarten kann, sollte zwischenzeitlich auf pcgames.de schauen. Dort verkünden wir das Urteil schon früher.



**MITHILFE** | Es gibt Szenen, da kämpfen andere mit – und das gar nicht schlecht. Auch wenn sie manchmal draufgehen.

**ZURÜCKTRETEN** | Das Aard-Zeichen boxt Feinde per Telekinese weg. Je länger Sie drücken, desto mächtiger der Schlag.

Verzauberter Schmuck der Marke „+4 auf Ausdauer-Regeneration“: nicht existent. Großartig unterschiedliche Waffen und Rüstungen: auch nicht. Bloß zwei Schwerter sind für den Helden Geralt von Relevanz: Stahl gegen Menschen, Silber gegen Monster. The Witcher ist kein Rollenspiel der Zahlen, sondern der Taten.

**An Quests** wurde nicht gespart, allerdings gestalten sich einige davon so simpel, als spiele man online. „Ich zahle für zehn Zungen ertrunkener Toter“, sagt eine Person in der Stadt Wyzima. Sie ist nicht die einzige, die dergleichen verlangt.

Mehr Mühe beim Erzählen, mehr Zierde wurde den storybezogenen Aufgaben gewidmet. Damit hält sich Läppisches mit Verschnörkeltem die Waage. Das macht The Witcher leichter verdaulich als Baldur's Gate 2 oder Knights of the Old Republic, deren dostojewskische Wortgewalt Ungeduldige einschläfert.

**Das in Polen ansässige** Entwicklerteam hatte offenbar ein Gothic zum Vorbild. Die Spielwelt Temeria zeigt sich ähnlich rau und mittelalterlich, ihre Bevölkerung genauso zynisch und abgebrüht – Stimmungen, die sich grafisch, vor allem aber sprachlich ausdrücken. So bedient schon im ersten Gasthaus eine Kellnerin, die nach Geralts plumper Anmache den Ratschlag erteilt, er solle etwas mit seinem Knie anstellen. Das entsprechende Verb ist leider nicht druckbar.

Immer wieder dringt Klartext dieser Sorte aus den Boxen. Beim Durchstreifen einer Siedlung etwa kommt sanft das Wörtchen „Scheiße“ angewirbelt, mal von links, mal von rechts, und wer das Falsche sagt, wird mit folgender For-

**MARKENZEICHEN** | An den seltsam geformten Pupillen und der weißen Haarfarbe sind die Hexer in der Fantasy-Welt zu erkennen, die Andrzej Sapkowski in der Buchvorlage geschaffen hat. Das Spiel hält sich dran.

**SCHNELLZUGRIFF** | Tränke geben allerlei Boni wie mehr Rüstung und Kampfkraft, Nachtsicht, Ausdauer- oder Lebensregeneration. Um sie per Ziffertaste zu benutzen, klemmt der Hexer sie an der Rüstung fest.

**TASCHE DES TODES** | Wenn das Täschchen das Inventar im Spiel darstellt, erklärt das einiges ... Es passt nämlich nicht gerade viel rein, und was drinnen Platz findet, lässt sich nicht sortieren. Bitte, liebe Entwickler, macht was!

**VERSCHENKTES POTENZIAL** | The Witcher ist kein Spiel für Jäger und Sammler. Lange trägt man die erste Rüstung, eine neue kostet ein Vermögung. Von Gegnern kriegt man nur Alchemie-Zutaten oder Geld als Beute.

**ZWEISCHNEIDIG** | Der Hexer hat im Gepäck: zwei Klingen, mit denen sich gelernte Skills ausführen lassen. Der Rest der Waffen – etwa Hämmer oder Streitäxte – funktioniert unabhängig von den einstudierten Fertigkeiten.

## THE WITCHER GEGEN DEN REST DER WELT

| | GOTHIC 3 | OBLIVION | THE WITCHER | TWO WORLDS |
|---|---|---|---|---|
| **ATMOSPHÄRE** | Das Packungsmotiv dürfen Sie nicht als Maßstab für die Spielgrafik nehmen. Atmosphärisch ist **Gothic 3** nämlich Spitzenklasse. Bis auf die Grafikfehler ... | Grob gesehen hat **The Witcher**, was **Oblivion** auch hat. Nur ist in Bethesdas Meisterwerk alles einen Tick größer – inklusive der Atmosphäre in Zahlenwerten. | Der Hersteller sagt ja, die Sprachausgabe würde noch optimiert. Die ritzt in der Beta-Fassung nämlich die größten Kratzer in die ansonsten fantastische Stimmung. | Die Landschaften sind ein Blickfang. Nur ihr Inhalt nicht: Ziellos laufen die Nichtspielercharaktere umher, immerhin wurden sie grafisch aufgepeppt. |
| **BALANCING** | Kommt eine Wildsau angerannt und – ach, den Witz kennen Sie schon? Jedenfalls hätte **Gothic 3** vor seiner Veröffentlichung noch Feintuning vertragen können. | Level-Scaling heißt das Wort, gegen das eine Legion an Rollenspielern inzwischen allergisch ist. **Oblivion** passte jede Begebenheit an die Spieler-Stufe an. Öde. | Die ersten Stunden fragt man sich, ob die Kämpfe immer so leicht bleiben. Dann, im Sumpf, kriegt man Antwort und auf die Nase. Endlich Herausforderung! | Die ersten zwei, drei Stunden hat man es schwer, die Kämpfe arten in Geduldsproben aus. Am Ende ist man zu stark. Umgekehrt wär's besser gewesen. |
| **STEUERUNG** | In den Menüs findet man sich zurecht. In den Kämpfen herrscht folgende traurig-träge Reihenfolge: Tastendruck, Verzögerung, Aktion. | Die Menüs stören, weil sie nicht mit PC-Monitoren harmonieren. Dafür lässt sich der Held geschmeidig durch Landschaften lenken, wo Geralt stolpern würde. | Vogel- oder Schulterperspektive – beides geht, hat aber Macken. Letztgenannte ist das kleinere Übel. Im Inventar der Beta-Version finden sich nur Messies zurecht. | Die Steuerung der Spielfigur ist leicht schwammig, aber gut, das Reiten selbst mit Patch eine Qual. Im Vergleich zu **The Witcher** ein Segen: das Inventar. |
| **TECHNIK** | Wenn man einen Rechner hat, der den Start einer NASA-Rakete managen kann, dann läuft selbst **Gothic 3** problemlos drauf. Sieht ja auch entsprechend aus. | **Oblivion** wie auch **The Witcher** laufen um die Hälfte flüssiger, wenn man das Gras komplett deaktiviert. Zufall oder Verschwörung? | Grafisch darf **The Witcher** die Brust rausdrücken – sie ist genauso schön wie die der Konkurrenz. Und auch genauso hardwarehungrig, **Gothic 3** ausgenommen. | Auch **Two Worlds** spielt ganz oben in der Grafikliga mit und verlangt einen entsprechend gut ausgestatteten PC. Zum Glück lassen sich viele Details runterregeln. |



**FALLE GESTELLT** | Sehen Sie die Zacken am Boden? Der Gegner sieht sie nämlich nicht. Hihi.



**RUNTERGEREGELT** | Hätte der Rechner des testenden Redakteurs genug Power, wäre auf diesem Bild auch hübsches Gras.

mulierung zum Gehen gebeten: „Verpiss dich, Arschloch."

**Im Tonfall** hallt die Ironie nach, denn über jeder Unfreundlichkeit steht das Wissen, dass man dem Gegenüber haushoch überlegen wäre. Gemessen in Muskelkraft jedenfalls. Geralt ist einer der wenigen verbliebenen Hexer, ein, wie das Spiel etwas unbeholfen sagt, „professioneller Ungeheuertöter", der den Schwertkampf beherrscht und Zaubersprüche ohnehin. Ein bisschen erfüllt der Hauptdarsteller das Klischee vom einsamen Helden, wenn er so dasteht, regungslos, lange Beine, breiter Oberkörper, die Augen zu Schlitzen verengt, wehend nur die weiße Haarmähne. Wäre da nicht seine arrogante Gestik, die ihm etwas ungewöhnlich Keckes, ja Unsympathisches verleiht. Im Weg stehende Kinder schiebt er beiseite wie man Mücken verscheucht, mit einer saloppen Handbewegung; und wenn Geralt aus Faustkämpfen als Sieger hervorgeht, dann winkt er sein Opfer mit dem **Matrix**-typischen Fingerwackeln heran. Solche Fight Clubs gehören zusammen mit Kampftrinken und Würfelpoker zum optionalen Zeitvertreib. Sie bringen zumeist Geld, unabhängig von der Story.

Die nämlich dreht sich zunächst vor allem um eine Person, Professor genannt. Der Bebrillte stürmt im Tutorial mit einer Armee im Nacken die Burg, wo Held und Gefährten wohnen – und flüchtet durch ein Portal. Dem Hexer obliegt die Aufgabe, den Prof ausfindig und dingfest zu machen.

> [ Die Kämpfe erfordern gleichermaßen Taktik und Geschicklichkeit. ]

Der Weg dorthin ist eine Mission unterschiedlicher Couleur. Es geht um eine Hexe, die sich dem wütenden Mob ausgesetzt fühlt; um Dämonen, die ein Dorf bedrohen; um verschollene Relikte; um eine Sekte, deren Motto Mord und Totschlag lautet – und mehr. Einmal dürfen Sie gar Detektiv spielen: Beweise suchen, Verdächtige verhören, Drohungen aussprechen. **The Witcher** ist sichtlich um Abwechslung bemüht.

Irgendwas hat die Entwickler dazu verleitet, Geralt das Gedächtnis verlieren zu lassen – ein plumpes, weil schon in allen Varianten ausgereiztes Thema. Vielleicht gab die literarische Vorlage den Amnesie-Anstoß. Ein Held ohne Erinnerung ist ein neuer Held. Jeder im

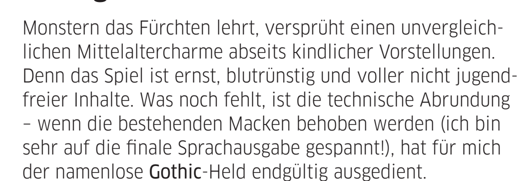
## MEINE MEINUNG | Thomas Weiß



**„Der Hexer hat seinen Charme-Zauberspruch gesprochen. Ich bin entzückt."**

Ich habe mich einmal darüber beschwert, dass Helden immer John oder Jack heißen. Das nächste Mal bin ich vorsichtiger mit dem, was ich sage. Denn jetzt ist da ein Geralt und will die Welt vor Ungeheuer retten. Na ja, ich werde versuchen, nicht an Gerd zu denken. Hauptsache, das Spiel macht Spaß – und das tut es, überraschend viel sogar. Ich fühle mich wie zurückversetzt in die Zeit, als **Gothic 1** erschien. Da dauerten die Ladezeiten auf meinem Rechner auch zwei Minuten, aber ich ertrug sie, weil ich nicht loskam. **The Witcher** kann ich aktuell nur gestreckte Laufwege ankreiden; die hätte man ohne Stimmungseinbußen stauchen können. Um das sonst negativ Erwähnte will sich der Entwickler ja kümmern. Sortierfunktion & Co. müssen her – oder die Wertung plumpst. Ich warte. Und wehe!

## MEINE MEINUNG | Stefan Weiß

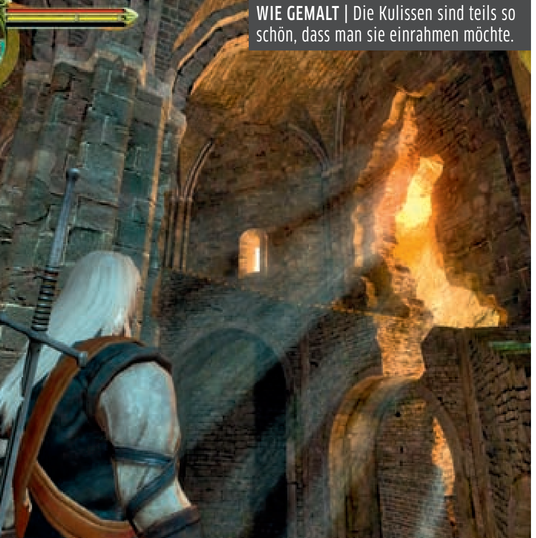


**„The Witcher bietet erwachsenen Rollenspielern ernste und spannende Unterhaltung."**

Andrzej Sapkowski gebührt mein tiefster Dank! Hinter dem für mich als Nicht-Pole schwer auszusprechenden Namen verbirgt sich jener Schriftsteller, der die Figur Geralt erschuf und ihn durch etliche Buchabenteuer schickte. Der Hexer, der nun die Wandlung vom Papier- zum Digitalhelden vollzog, ist genau der Typ, den ich mir für ein düsteres Rollenspiel gewünscht habe. Die Welt, in der er cool gestalteten Monstern das Fürchten lehrt, versprüht einen unvergleichlichen Mittelaltercharme abseits kindlicher Vorstellungen. Denn das Spiel ist ernst, blutrünstig und voller nicht jugendfreier Inhalte. Was noch fehlt, ist die technische Abrundung – wenn die bestehenden Macken behoben werden (ich bin sehr auf die finale Sprachausgabe gespannt!), hat für mich der namenlose **Gothic**-Held endgültig ausgedient.



**LÄHMUNG** | Über große Symbole ist zu sehen, welche Effekte den Hexer betreffen.



**WIE GEMALT** | Die Kulissen sind teils so schön, dass man sie einrahmen möchte.

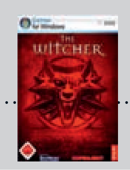
Publikum weiß mit einem solchen Charakter etwas anzufangen. Auch ohne vorheriges Studium der Bücher. Wie auch immer: Wenn Geralt auf bekannte Figuren stößt und verkündet, er könne sich an nichts erinnern, dann ist das mehr albern als spannend.

Damit lässt sich leben, weil positive Aspekte die negativen überdecken. Das Kampfsystem etwa bietet eine ordentlich abgestimmte Mischung aus Taktik und Geschicklichkeit. Taktik, weil Sie je nach Gegnerzahl und deren Schlaggeschwindigkeit zwischen geeigneten Stilen hin und her wechseln müssen. Und Geschicklichkeit, weil der Cursor beim Zuschlagen für kurze Zeit eine grelle Farbe annimmt: Zeichen zum erneuten Klicken, woraufhin befriedigend wuchtige Kombo-Schläge folgen. Kollisionen mit Feinden involvieren Blut und Gewalt; regelmäßig liegen die Unglücklichen nach wildem Schwertwirbel in Teilen auf der hübschen Bodentextur. Beim Stufenanstieg lernt Geralt neue Kniffe dazu, später tänzelt er wie choreografisch einstudiert, weicht mit Bodenrollen aus und verteilt Hiebe aus dem Sprung.

**In der Disziplin** Benutzerfreundlichkeit stolpert **The Witcher** über die eigenen Beine. Pflanzen sammeln und Tränke mischen gleichen einem Gefrickel voller unnötiger Klicks. Erschwerend kommt hinzu: ein chronisch überfülltes Inventar, dessen Grafiksymbole unzureichend Aufschluss über den fraglichen Gegenstand geben. Also Cursor mühsam durch die Reihen schieben, Objekt-Namen lesen und versuchen, derweil nicht durchzudrehen. Wenn die Entwickler keine Sortierfunktion nachliefern, petzen wir das.

Ein Wunder, dass die Steuerung beim Kämpfen geschmeidig funktioniert; immerhin bleibt Geralt selbst im normalen Laufmodus häufig an Ecken hängen. Es gibt noch eine Vielzahl weiterer Contra-Punkte, die einzeln nicht weltbewegend, zusammengenommen aber am Spielspaß zerren – von unten. Der Hersteller hat zur Veröffentlichung Besserung versprochen. Wir wollen warten. Dieses Rollenspiel ist es wert. ❑

### THE WITCHER



Ca. € 45,-
25. Oktober 2007

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** CD Projekt
**Titel vom selben Entwickler:** Keine
**Publisher:** Atari
**Sprache (Untertitel):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** The Witcher braucht sich nicht hinter **Gothic 3** und anderen Giganten zu verstecken.
**Sound:** Passt – bis auf die Betonungen vereinzelter Sprecher. Wird optimiert, sagt Publisher Atari.
**Steuerung:** Die Kämpfe klappen gut, nur die Menü-Navigation ist zum Teil großer Krampf.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** P4 2,8 GHz/Athlon 64 3000+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT
**Empfehlenswert:** Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6400, 2 GB RAM, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro/XT

### JUGENDEIGNUNG

Die Benutzung des Schwertes zieht physikalisch ordnungsgemäße Resultate nach sich. Man könnte es auch so ausdrücken: Mit dem Blut, das der Hexer verspritzt, ließen sich viele Zimmerwände rot streichen. Und genau wie **Mafia** oder **GTA San Andreas** schreckt auch **The Witcher** nicht vor direkter Sprache und sexuellen Darstellungen zurück.

### DIE BETA-TEST-ABRECHNUNG

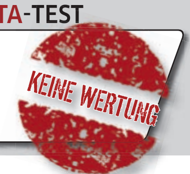
**Testversion:** Beta
**Spielzeit (Std.:Min.):** 25:00
Die Beta-Fassung hat uns 25 Stunden lang köstlich unterhalten – erst recht unter der Prämisse, was die Entwickler zu verbessern versprechen. Gemessen an den bislang erreichten Skills und Kapiteln dürfte man zum Durchspielen in etwa die dreifache Menge an Zeit benötigen.

### PRO UND CONTRA

- + Gleich zu Beginn werden die Suchtareale im Gehirn aktiviert: Monster killen, Erfahrungspunkte sammeln, Stufenanstieg – meeehr!
- + Kämpfe mit Druck statt weichgespülter Schubserei
- + Atmosphärische Welt, randvoll bepackt mit Quests, die zu drei Enden führen können
- − Bugs, Sprache, Steuerung, Performance, Abstürze, Kameraperspektiven, Texturfehler, fehlende Audio-Dateien et cetera – die Entwickler arbeiten bis zum Release noch dran.

### BETA-TEST

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG



IM BLEICHEN LICHT | Die Traumsequenzen des Add-ons sind meist düster geprägt, als würden die Figuren von fahlem Mondlicht erhellt.

2

BISSIG | Im Hauptspiel hätten Sie wahrscheinlich noch Reißaus genommen – jetzt verputzen Sie Wyvern zum Frühstück.

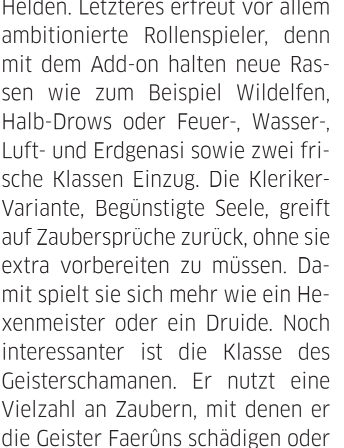
## NEVERWINTER NIGHTS 2

# Mask of the Betrayer

**Von:** Stefan Weiß

Traumdeuter hätten sicher ihre Freude angesichts der bizarren Abenteuer in Rashemens mystischer Geisterwelt.

Sie sind ein Rollenspielkenner? Dann wissen Sie ja, was einen Nager namens Boo mit einer mystischen Hexenwelt im Osten der Fantasy-Welt Faerûn verbindet. Für alle Nichtwissenden: Besagter Hamster war der Begleiter von Krieger Minsc, der in der Baldur's Gate-Reihe einen grandiosen Auftritt hatte. Minsc stammt aus dem Reich Rashemen, dem Schauplatz des ersten Add-ons zu Neverwinter Nights 2.



**Die Geschichten** von Niewinter an der Schwertküste sind vorbei – Sie starten wahlweise mit Ihrem alten Charakter aus dem Hauptspiel oder basteln sich einen neuen Helden. Letzteres erfreut vor allem ambitionierte Rollenspieler, denn mit dem Add-on halten neue Rassen wie zum Beispiel Wildelfen, Halb-Drows oder Feuer-, Wasser-, Luft- und Erdgenasi sowie zwei frische Klassen Einzug. Die Kleriker-Variante, Begünstigte Seele, greift auf Zaubersprüche zurück, ohne sie extra vorbereiten zu müssen. Damit spielt sie sich mehr wie ein Hexenmeister oder ein Druide. Noch interessanter ist die Klasse des Geisterschamanen. Er nutzt eine Vielzahl an Zaubern, mit denen er die Geister Faerûns schädigen oder sich vor ihnen schützen kann. Und darum geht es schließlich in erster Linie in der Kampagne.

**Wer bis hierher nur** Bahnhof versteht, dem sei gesagt, dass sich Mask of the Betrayer an Fortgeschrittene und Profis richtet. Sie benötigen zwar nicht zwingend Kenntnisse über die Welt der Pen-&-Paper-Vorlage der Vergessenen Reiche, allerdings präsentiert die sehr ernst gehaltene Kampagne allerlei Gott- und mystische Gegebenheiten der komplexen Rollenspielwelt. Nett: Die komplette Vorgeschichte des Hauptspiels gibt es als Tagebucheintrag im Quest-Journal kurz zusammengefasst.

**Ein gutes Rollenspiel** lebt von seiner Geschichte – das beherzigen auch die Entwickler des Add-ons.

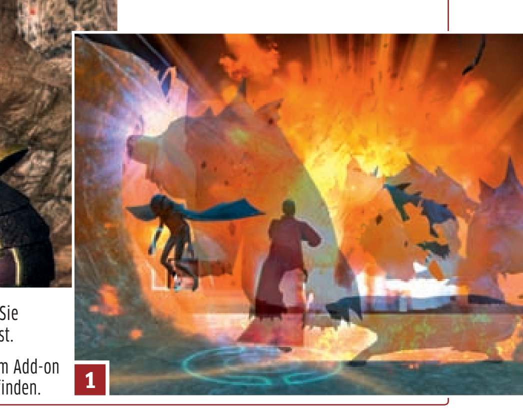
## WENN DER HUNGER KOMMT

**Wie die Sucht nach einer Droge zwingt ein Fluch Ihre Spielfigur, eine schier unbändige Gier zu stillen – die Gier, sich von Geistern zu ernähren.**

Abseits vom üblichen Fantasy-Welt-Rettungs-Helden muss sich Ihre Hauptfigur im Add-on mit einem individuellen Problem auseinandersetzen. Ein Fluch sorgt dafür, dass Sie dauernd im Zwiespalt stehen, den sogenannten Hunger nach Geistern zu verdrängen oder auszuleben. Er lässt sich unterdrücken, schwächt Sie aber Stück für Stück – bis hin zum virtuellen Tod. Wer der Versuchung ständig nachgibt, muss immer schneller für Nachschub sorgen. Das Feature passt sehr gut zum Hintergrund der Geschichte, führt bei ungeduldigen Spielern auf Dauer jedoch zu Frust.



▲ BAROMETER | Die grüne, skalierbare Anzeige informiert Sie darüber, wie weit Ihre Sucht nach Geistern fortgeschritten ist.



▶ ENERGIESPENDER | Geistwesen wie diese Bären gibt es im Add-on zuhauf, sodass Sie genug Nachschub für Ihren Hungerfluch finden.

1

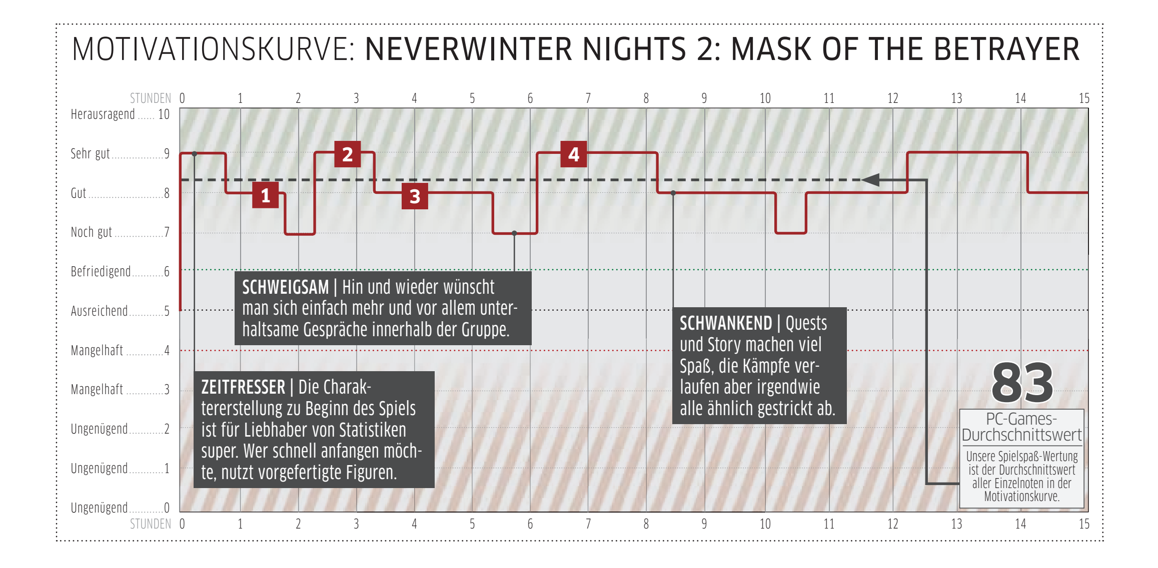
## MEINE MEINUNG | Stefan Weiß



### „Das Add-on ist kein weiterer Fantasy-Einheitsbrei – Obsidian sei Dank."

Die Schattenwelt, Träume durchwandern, dem Hunger nach Geisterenergie widerstehen, Rashemen, Hexenzirkel und sprechende Bärengötter – ich muss schon sagen, anfangs schwankte ich noch zwischen Verwunderung und Skepsis, ob **Mask of the Betrayer** nicht vielleicht doch einen Tick zu abgefahren ausgefallen ist. Zu meiner eigenen Beruhigung kann ich sagen, nein, ist es nicht. Im Gegenteil, die Geschichte ist gut erzählt und bietet interessierten Spielern einen tiefe-ren Einblick in die Fantasy-Welt Faerûn. Auch die Klasse des Geisterschamanen macht richtig Spaß. Der bleibt allerdings angesichts der vielen, vielen Textfenster ein wenig auf der Strecke. Ein paar mehr vertonte Dialoge hätten der Atmosphäre gutgetan. Immerhin will ich ja spielen und kein Buch lesen. Die eher ernste Stimmung des Add-ons wirkt stellenweise überzeichnet, mir jedoch gefällt es so. Schade nur, dass meine Partymitglieder so wenig untereinander agieren.

## MOTIVATIONSKURVE: NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER




Obwohl die ganze Sache mit Rashemens Traum- und Geisterwelten nicht gerade leichte Kost bedeutet, die Darstellung derselben gelingt sehr gut. Die Sprachausgabe der wichtigsten Charaktere überzeugt – allen voran die des sarkastischen Geisterschamanen Gann, der sich Ihnen recht früh im Spiel anschließt. Den Großteil der Texte stellt das Spiel jedoch in bekannten Textfenstern dar – große Lesebereitschaft ist also gefragt. Wer die Fenster schnell wegklickt, verliert den roten, spannenden Faden.

Und wer betrügt nun wen mit der Titel gebenden Maske? Das herauszufinden, ist Ihre Aufgabe, nur soviel: Der Rollenspielgott des Todes, Myrkul, hat seine Finger mit im Spiel und die ganze Götter- und Geisterwelt Rashemens ist in hellem Aufruhr.

**Ob Sie Gefallen** an illustren Charakteren wie etwa Okku finden, einem Bärengott mit bunten Fellpuscheln, bleibt Geschmacksache. Er wirkt wie aus einem asiatischen Märchen entsprungen, ist dafür aber nahkampfstark und kann Unmengen Ausrüstung mit sich herumschleppen. Ebenso ungewöhnlich wie interessant ist die Levelgestaltung. Viele Passagen erleben Sie in Rashemens Schattenwelt, einer Art Paralleluniversum, das Sie durch verschiedene Portale betreten. Grautöne bestimmen dort die Grafik, durchsetzt mit wabernden Farben, die ein fast psychedelisches Gefühl erzeugen. Dazu durchwandern Sie zusammen mit dem Nichtspielercharakter Gann Träume und Visionen Ihrer eigenen Spielfigur, was herrlich abgedreht wirkt.

Wie Sie Ihre Gruppe zusammenstellen, bleibt Ihnen überlassen, es stehen genug Charaktere zur Wahl, die Sie im Laufe der rund 25 Spielstunden treffen. Einige davon dürften Ihnen noch vom Hauptspiel her bekannt sein – doch welche das sind und wie sie den Weg nach Rashemen gefunden haben, verraten wir mal lieber nicht... ❑




◀ **FEHLFARBEN** | In der Schattenwelt kommt ein recht bizarrer Grafikstil zum Zuge.

▶ **ERLEUCHTET** | Nach wie vor eine große Stärke des Spiels: bombastisch anzusehende Zaubersprüche.

### NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

Ca. € 30,-
27. September 2007

#### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Obsidian
**Titel vom selben Entwickler:** Neverwinter Nights 2 | Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords
**Publisher:** Atari
**Sprache (Untertitel):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Fortgeschrittene, Profis

#### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Opulente Zaubereffekte und bunte Landschaften fordern hohen Hardware-Tribut
**Sound:** Stimmungsvolle Musik, tolle Soundeffekte und gute, aber zu wenig eingesetzte Sprecher
**Steuerung:** Trotz Verbesserungen bei der Kameraführung noch zu hakelig

#### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Kooperative Kampagne, Editor erlaubt Aufbau persistenter Spielwelten
**Zahl der Spieler:** Kampagne mit bis zu vier Spielern, online abhängig vom installierten Spielserver

#### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** 2,4 GHz Pentium 4/Athlon XP 2000, 512 MB RAM, Geforce 6600 FT/Radeon 9600
**Empfehlenswert:** Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 2900 XT

#### JUGENDEIGNUNG

Die Gewaltdarstellung lässt sich in den Spieloptionen auf verschiedene Stufen ein- und komplett abstellen. Auf der höchsten Stufe geizt das Spiel nicht mit Bluteffekten.

#### DIE TEST-ABRECHNUNG

**Testversion:** Verkaufsversion, gepatcht auf Version 1.10
**Spielzeit (Std.:Min.):** 15:00

Die Verkaufsversion wurde per Autopatcher auf den aktuellen Stand gebracht. Abstürze gab es keine, lediglich beim Schließen des Spiels erschien ab und zu eine Windows-Fehlermeldung. Erfreulicherweise traten im Test keine Bugs auf.

#### PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiche Kampagne mit ungewöhnlichen Charakteren
- ➕ Die Levels sehen hübscher aus als im Hauptspiel
- ➕ Die Kämpfe sind etwas taktischer geworden
- ➕ Neu aufgenommene Gegenstände hebt das Inventar grafisch hervor
- ➖ KI und Steuerung sind trotz Verbesserungen ein Schwachpunkt
- ➖ Es fehlen die witzigen bis bissigen Gespräche in der Gruppe
- ➖ Zaubereffekte sind übertrieben dargestellt, was Übersicht kostet

#### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**

ATTACKE | Das Add-on ist kampfbetonter als die Szenarien des Hauptspiels, dafür sorgen die Piraten und Diego del Toro. Die meisten Aufgaben sind jedoch wirtschaftlicher Natur.

▲ AH, SIE ENTSCHULDIGEN | Wir reisen dem Artefakt nach Asien hinterher. Um weiterzukommen, müssen wir die Gunst des Liang Wu erhalten.

◀ LANGE SITZUNG | Damit wir Finn Hallqvists Kriegsflotte bekommen, gilt es, eine Senatssitzung zu ermöglichen – zum Bau des Senats sind wiederum Kaufleute erforderlich. Vorher heißt es also: Hallqvists Stadt optimieren!

▶ AGENTUR | Eine neue Spezialaktion: Der Agent an Bord Ihres Schiffes, der andere Boote durchsucht.

## ANNO 1701:

# Der Fluch des Drachen




PC Games GRAFIK REFERENZ 12/2007

PC Games SOUND REFERENZ Powered by CREATIVE

**Von:** Christian Burtchen

Ein Abenteurer erliegt dem Rausch eines Artefakts, wir dem besten Add-on der Aufbau-Strategiegeschichte.

AUF DVD
- VIDEO ZUM SPIEL
- WELTEXKLUSIVE DEMO

AUF AB-16-DVD
- OFFIZIELLE DEMO

ACHTUNG: WICHTIGE INFOS ZU DEN DEMOS AUF PCGAMES.DE

Junge Abenteurer taugen hervorragend für gute Geschichten: Von Indiana Jones, gespielt vom inzwischen nicht mehr ganz so jungen Harrison Ford, über den mittlerweile zwangsverrenteten Guybrush Threepwood bis hin zu Finn Hallqvist, Protagonist des Anno 1701-Add-ons Der Fluch des Drachen.

Wie der geneigte Leser sicherlich weiß, kommen bei derartigen Schatzsuchen diverse Widrigkeiten zum Tragen. In der Regel sind diese Hindernisse gutaussehend und weiblich – in diesem Fall allerdings ist der namensgebende Fluch des Drachen dafür verantwortlich, dass sich auf dem Weg nach Asien die Schrauben im Oberstübchen der Aufbau-Strategen wieder drehen. Insgesamt zwölf Missionen lang sind Sie damit beschäftigt, den anfangs mit Ihrer ungestümen Schatzsuche erwirkten Schaden wieder zu reparieren. Dabei greift das Add-on auf alle Elemente des Hauptspiels zurück, wobei wenig überraschend der Aufbau und die Optimierung blühender Städte mit funktionierenden Wirtschaftskreisläufen im Vordergrund stehen.

**So gibt es** die klassischen Missionen, in der Sie eine Stadt von der Pike auf hochziehen, aber auch solche, in der Sie Fehler an einer bestehenden Stadt beseitigen. Die Ausrede, dass sich in einem Aufbau-Strategiespiel angeblich keine abwechslungsreichen Missionen schaffen lassen, ist somit endgültig vom Tisch: Botengänge, Eskorten, Tribute, Land- und Seekämpfe, Reparaturen ... Der Fluch des Drachen bietet derart viele Möglichkeiten, dass einem manchmal angesichts der Fülle schwindelig wird.

Die zahlreichen Aufgaben in der linearen Kampagne teilen sich dabei in Haupt- und Nebenquests, wobei die Erfüllung Letzterer oft die Arbeit erheblich erleichtert. So erhalten Sie etwa bestimmte Güter oder ein Forschungsauftrag ist unentgeltlich verfügbar. Andere Nebenquests dagegen dienen offensichtlich eher der Befriedigung eines gewissen „Ich bin der Anno-König"-Bedürfnisses. So gelingt es dem Fluch des Drachen, Zeitaufwand und Schwierigkeitsgrad variabel zu halten – Sie haben die Wahl zwischen hoch und sehr hoch.

**Noch gelungener** als die Missionen sind die wahrlich bezaubernden Charaktere des Add-ons. Neben dem eingangs erwähnten Jungspund Hallqvist führen der gelegentlich tief ins Glas schauende Erfinder Horatio, die verschlagene Händlerin Grace Bonnet und der gnadenlose Bösewicht Diego del Torro durch die Geschichte. Das



BÜNDNISPARTNER | Die Witwe Madame Nadasky ist, genau wie wir, Diego del Torro auf den Fersen – das nutzen wir.

## WAS GIBT'S NEUES?

**Sie suchen großartige Neuerungen in Der Fluch des Drachen? Weit gefehlt – die Änderungen verstecken sich im Detail.**

**KAMPAGNE**
Was dem Hauptspiel fehlte, sorgt nun für tage- und nächtelange Unterhaltung.

**VIER NEUE SPIELERPROFILE**
Diego del Torro, Finn Hallqvist, Horatio und Grace Bonnet sind an Deck und bereiten auch im Endlosspiel höchstes Vergnügen.

**NEUE ZIERELEMENTE**
Statt richtiger neuer Gebäude säumen immerhin ein paar neue Schmuckstücke Ihre Siedlung.

**WELTEDITOR**
Mit dem einfach zu bedienenden Programm (Anleitung siehe Seite 138) erstellen Sie Ihre eigenen Inselwelten.


UMFANGREICH | Der Angriff auf ein Piratennest erfordert einige Vorbereitung – auch Wegfindung und Kollisionsabfrage zehren ein wenig am Spielablauf.

INFORMATIONEN | Um Auskünfte über die Mitstreiter zu erhalten, setzen wir unsere Logenfähigkeiten ein.


BENGALISCHES FEUER | Das Auge des Drachen ist ein mächtiges Artefakt, das gewaltigen Schaden anrichtet.

hört sich banal an, ist aber unterm Strich das Erfolgsrezept des Add-ons, das dafür mit weiteren Neuerungen geizt.

**Wer neue Gebäude** oder Produktionsketten erwartet, wird enttäuscht sein wie Hanna Marell, wenn die Pralinen ausbleiben. Zwar gibt es gelegentlich einen Zugriff auf asiatische Gebäude wie ein aufzubauendes Heiligtum oder ein Kontor, auch Spezialaktionen wie einen Schiffsspion oder die Taucherglocke, große Innovationen haben es jedoch nicht an Bord geschafft. Dafür entschädigt eine der besten Kampagnen der Spielegeschichte, mit Sicherheit die beste, die das Aufbau-Genre bis jetzt erlebt hat. Jede Minute des Fluch des Drachen ist voll von guten Ideen – die Entwickler geizen nicht mit Anspielungen auf die bisherige Serie und bringen zwischenmenschliche Geschichten amüsant in die Handlung ein. Ein liebestoller Hendrik Jorgensen, der zunächst Lampenöl zum Dichten benötigt und – nicht ganz unerwartet, wie wir finden – von seiner Angebeteten (da haben wir's wieder, die Frauen sind das Problem!) abgewiesen wird und dann Frustpralinen benötigt, ist dabei nur ein Beispiel von vielen.

Besonders der Altpfadfinder Hallqvist und die Händlerin Grace Bonnet überraschen dabei durch eine charakterliche Vielfalt jenseits der zwar charmanten, aber etwas eindimensionalen übrigen Figuren. Wir wagen die These, dass Der Fluch des Drachen das erste Spiel seines Genres darstellt, dem es gelingt, menschliche Emotionen glaubwürdig zu transportieren. Fast tragisch ist es daher, dass die Zwischensequenzen weitgehend unspektakulär daherkommen und zumeist nur Schiffe und Städte zeigen. Wer sich auch nur halbwegs auf die Geschichte einlässt, bekommt eine mit überraschenden Wendungen versehene Handlung ins Kontor, die derzeit ihresgleichen sucht und Epochen vor der vergleichsweise einfältigen Story von Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs rangiert, in der Sie wieder und wieder die gleichen Banditen und Klöster antreffen.

**Doch so genial** die Erweiterung zum unbestritten besten Aufbau-Strategiespiel auch über weite Strecken daherschreitet, ganz perfekt ist sie nicht geworden. Einige Missionen unterhalten aufgrund des immensen Zeitbedarfs „nur" gut und nicht durchgehend auf Referenzniveau. Dennoch: Es gibt wenig Befriedigenderes, als auf ein Arsenal ausgetüftelter Handelsrouten zu schauen, mit deren Hilfe die nimmersatten Kaufleute tatsächlich Ruhe geben, aus deren Steuern sich wiederum Schiffchen und Truppen finanzieren.

Anno 1701 gelingt es, Anspruch und Belohnung sinnvoll zu verbinden. Um also eine Frage vieler ob der Verwässerung des Spielprinzips bei den Siedlern besorgter Fans zu beantworten: Nein, hier bekommen Sie 100 Prozent Anno, von der ersten Minute an. Und Sie werden jede weitere genießen und nur allzu verdutzt dreinschauen, wenn Ihnen eine Frau einen Strich durch die Rechnung macht ... ❑

## MEINE MEINUNG |

*Christian Burtchen*



**„Bildhübsch, amüsant, fordernd: Ein Jahrhundertwerk."**

Warnung: Besitzer einer Webcam sollten diese beim Spielen vorsorglich abschalten – Ihr soziales Umfeld reagiert möglicherweise irritiert, wenn Sie Ihren Monitor umarmen. Gründe dafür liefert Der Fluch des Drachen allemal. Schon die anrührende Musik und die nach wie vor prächtige Grafik fesseln vor den Bildschirm. Der allmählich ansteigende Schwierigkeitsgrad, die geschickte Verwebung von Missionszielen und anspruchsvolleren Aufgaben lassen die minimalen Längen vergessen. Jenseits aller in Worte fassbaren Lobpreisungen: Die Einbindung der bekannten wie neuen Charaktere in die überraschend gute Geschichte. Wer den Sprüchen von Hendrik Jorgensen, Madame Nadasky und Carmen Marquez bereits im Hauptspiel erlag, ist bei dieser Erweiterung den Freuden- und Lachtränen nahe. Mehr davon!



**1** **MEIN SCHATZ!** | Ich suche für Finn Hallqvist nach dem Auge des Drachen, einem sagenumwobenen Artefakt. Gut: Eine Lampenöl-Handelsroute zu einem Schrein beruhigt einen Sturm, der Erfinder Horatio baut eine Taucherglocke – nur die Suche selbst dauert.



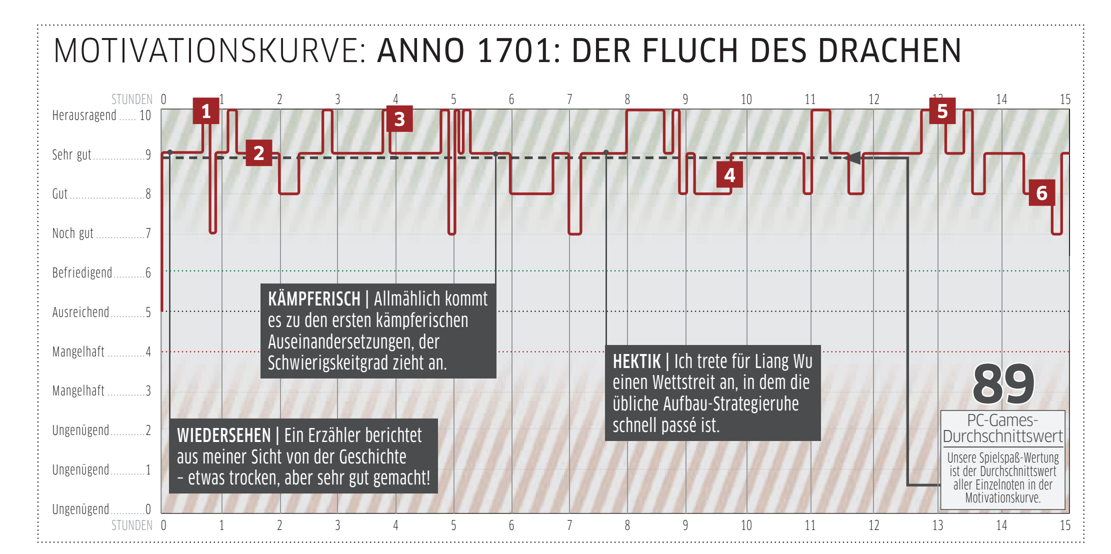
**2** **FEURIGE RACHE** | Ich komme in meiner Heimatstadt an – doch Finsterling Diego del Torro wütet mit allen Mitteln. Hektisch lenken wir zunächst die Feuerbrigade durch die Straßen, doch die Stadt liegt am Ende der Trümmer. Die Bewohner fliehen.



**3** **AUFBAU 2.0** | Sehr schön: Statt einfach nur eine Stadt aufzubauen, fixen wir gezielt die Schwachstellen einer vorhandenen Siedlung. Das schafft Abwechslung und fordert zunehmend heraus – wir benötigen Handelsrouten und erledigen zahlreiche Nebenquests.




**4** **REKONSTRUKTION** | Wir sind im asiatischen Reich und helfen beim Wiederaufbau eines Heiligtums. Beleuchtung und Musik (eine streicherlastige Moll-Variation des Hauptthemas) sorgen für bedrückende Stimmung – trotz einiger Längen eine großartige Mission.





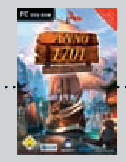


**5** **HENDRIK IN NÖTEN** | Die Charaktere des Hauptspiels kommen immer wieder vor – die gewohnt pralinensüchtige Hanna Marell, Madame Nadasky – oder der tollpatschige Hendrik Jorgensen, den wir hier vor dem Ertrinken retten. Herrlich: Anspielungen auf Szenario- oder Add-on-Namen („Monster, Schätze und Piraten") und die großartigen, hervorragend synchronisierten Sprüche.



**6** **DSCHUNKEN** | Abseits der Spezialaktionen nett: In diesem Szenario können wir Handels- und Kriegsdschunken fertigen. Allerdings erfordert der Bau viele Rohstoffe, die wir etwas langwierig beschaffen – mit Handelsrouten, Nebenquests und einem Kampf gegen den Piraten Ramirez.

## ANNO 1701: DER FLUCH DES DRACHEN




Ca. € 30,-
23. Oktober 2007

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Related Designs
**Titel vom selben Entwickler:** Anno 1701 | Castle Strike
**Publisher:** Ubisoft
**Sprache (Untertitel):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Fortgeschrittene, Profis

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Gewohnt grandiose Optik mit enorm detaillierten Gebäuden und netten Spezialeffekten
**Sound:** Gäbe es einen Platin-Award für Synchronisation und Soundtrack, der Der Fluch des Drachen hätte ihn verdient.
**Steuerung:** Durchdachtes Interface mit sinnvollen Tastenkürzeln

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Endlosspiel mit verschiedenen Siegbedingungen auf nahezu unendlich vielen Karten inklusive Computer-Charakteren
**Zahl der Spieler:** 2 bis 4

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Athlon XP 2200+/P4 2 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600/ Radeon 9800 XT
**Empfehlenswert:** Athlon X2 5000+/ Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, Geforce 7800 GTX/Radeon X1900XT

### JUGENDEIGNUNG

Einige Missionen erfordern kämpferische Handlungen, die unblutig ablaufen.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

**Testversion:** Version 1.0
**Spielzeit (Std.:Min.):** 14:44

Mit Ausnahme einiger Rechtschreibfehler traten in der Testversion keine Bugs auf.

### PRO UND CONTRA

- + Gute Geschichte mit überraschenden Wendungen
- + Weitgehend abwechslungsreiche Missionen mit vielen Haupt- und Nebenquests
- + Vier neue Charaktere – genauso einmalig wie im Hauptspiel
- + Gelegentlich neue Spezialaktionen
- + Allmählich ansteigender Schwierigkeitsgrad; alle Anno 1701-Spielelemente kommen nach und nach zum Tragen
- + Soundtrack zum Niederknien
- + Leicht zu bedienender Editor
- − Keine signifikanten Neuerungen im Endlosspiel
- − Gelegentlich minimale Längen
- − Nüchterne Präsentation der Story durch Erzähler und Porträts
- − Keine Kollisionsabfrage für Schiffe
- − Erbsenzählerei: Ein paar Komfort- und Übersichtsfunktionen fehlen

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **89**

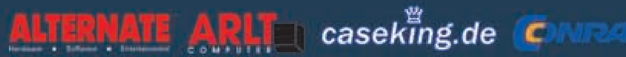


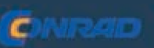




PLAYSTATION 3




ALTERNATE

ARLT

caseking.de


FRÖHLICH
+WALTER

HOH.de

LITEC COMPUTER
PC-COOLING
HARDWARE AM LIMIT

SNOGARD

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

AUF EXTENDED-DVD
● DEMO

▲ **WAS FÜR EIN ZIRKUS** | Die Inder ziehen mit vier verschiedenen Elefanten- und zwei Dromedarreitern (die Dromedare gibt das Spiel trotz des fehlenden zweiten Höckers als Kamele aus) in die Schlacht – schön anzusehen.

▶ **IN DER NEUEN WELT** | Im Laufe der chinesischen Kampagne stranden Sie in unerwarteten Gebieten und müssen Ihre Schiffe gegen die verstimmten Einwohner verteidigen. In dieser Mission traten etliche Ruckler und der Savegame-Fehler auf.

**DA SCHAU AN** | Während die Europäer beim Aufstieg in eine neue Epoche Politiker mit entsprechenden Pfründen erhalten, nutzen die Asiaten lieber Weltwunder mit speziellen Boni und Spezialaktionen.

## AGE OF EMPIRES 3

# The Asian Dynasties

**Von:** Christian Burtchen

Asien-Wochen bei den Strategie-Add-ons: Ganz ohne Frühlingsrollen, aber mit jeder Menge Elefanten. Langt's zu?

Kaum eine Strategieserie genießt ein ähnlich gutes Renommee wie **Age of Empires**. Seit zehn Jahren auf dem Markt, begeistert die imperiale Echtzeit-Strategieserie mit einmaliger Völkervielfalt und spannend erzählten Historien in verschiedenen Epochen.

Nachdem das Hauptspiel **Age of Empires 3** seinen Fokus sehr auf das „Alte Europa" zur Kolonialzeit legte und das erste Add-on **The Warchiefs** die Geschichte der nordamerikanischen Ureinwohner thematisierte, schwenkt die zweite Erweiterung nach Osten. **The Asian Dynasties** führt drei neue Völker ein: Inder, Chinesen und Japaner.

**So erleben Sie** zunächst aufseiten der Japaner den Aufstieg der Shogun-Dynastie Tokugawa, segeln dann auf einem chinesischen Boot über die Weltmeere und zeigen anschließend als Inder den Briten, wer auf dem Bollywood-Subkontinent die besten Teepartys gibt. Dabei zeichnen sich beide historischen sowie die fiktive Kampagne durch eine sehr Disney-artige Handlungsschablone aus, in der Gut und Böse klar getrennt und Überraschungen Mangelware sind. In der englischen Testversion überzeugten dafür die Sprecher und die Ingame-Sequenzen der Kampagnen erfreuten mit vielen Animationen und Kamerafahrten.

Die Qualität der je fünf Missionen umfassenden Kampagnen schwankt jedoch sehr. Zwar wechseln sich gemäß Pflichtenbuch klassische Basis-gegen-Basis-Missionen mit Erkundungs- oder Eskortieraufträgen ab, aber etliche Aufgaben sind insgesamt einen Tick zu einfallslos. Das volle Po-



**KENNEN WIR SCHON** | Gefangene befreien, sich mit Dörfern verbünden – die Missionen in **The Asian Dynasties** bieten viel Einheitsbrei.



**FEUER GEFÄLLIG** | Die Chinesen besitzen im Wortsinne heiße Einheiten – Flammenwerfer wirken Wunder gegen Infanterie.



**EN PASSANT** | Ein Beispiel für gutes Missionsdesign: Wir verstecken uns in Höhlen vor den feindlichen Patrouillen. Spannung pur!



◀ **KARTEN LEGEN** | Zwischen den Missionen wählen wir Karten für unsere Heimatstadt aus. Diese Karten liefern im Spiel Updates, Rohstoffe, Gebäude oder Truppen. Immer noch gut!

▶ **VOLLE PACKUNG** | Zusammen mit den türkischen Geschützen ist der letzte Angriff leicht – fast schon zu leicht.



## MOTIVATIONSKURVE: AGE OF EMPIRES 3: THE ASIAN DYNASTIES

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

**AUFBAU OST** | Allmählich schleicht sich Routine ein – mehr Abwechslung in den Missionen wäre gut.

**GESCHICHTSSTUNDE** | Sehr gut: eine Mission, in der Schiffe zwingend erforderlich sind. Warum nicht öfters zu Wasser kämpfen?

**HIER BIN ICH!** | Sonderlich fordernd sind die Computergegner nicht, sodass die erhoffte Hochspannung mitunter auf der Strecke bleibt.

**82** PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

tenzial schöpfen die Entwickler bei weitem nicht aus – Seegefechte spielen fast gar keine Rolle, auch eine spannende Mission im Himalaya suchen Sie vergeblich.

**Im Gegenzug** stellen die drei neuen Völker eine echte Bereicherung für das Age of Empires 3-Universum dar, denn beim Einheiten- und Gebäude-Design hat Entwickler Big Huge Games offensichtlich länger konzipiert als General Wellington die Schlacht bei Waterloo. Ein gemeinsames Feature der Asiaten ist die Möglichkeit, sich via Konsulat mit einer europäischen Macht zu verbünden und von dieser im Tausch gegen „Export" (wird beim Rohstoffsammeln addiert) Gebäude oder Einheiten zu erhalten. Beim Aufstieg in neue Zeitalter errichten die Morgenländler Weltwunder, zum Beispiel eine riesige Buddha-Statue (deckt die komplette Karte auf) oder den Taj Mahal (stoppt zeitweilig Kampfhandlungen).

Die Völker heben sich gewaltig voneinander ab. So verfügen die Inder zum Beispiel über jede Menge Kriegselefanten und Dromedare und erhöhen ihren Kontostand mit Kühen an heiligen Schreinen. Die Japaner wiederum schicken stilecht Samurai-Krieger aufs Feld und lassen alle Tiere leben, sie haben hübsche Kirschgärten. Bei den Chinesen geht es pyromanisch zu: Flammen- und Raketenwerfer (!) sorgen für helle Aufregung. Allein das Ausprobieren der neuen Völker fetzt. Hier trumpft The Asian Dynasties auf und macht den durch die Kampagnen teilweise verlorenen Boden wieder gut. ❑

### MEINE MEINUNG | *Christian Burtchen*

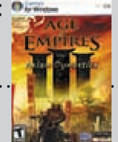
**„Trotz schwankender Kampagnen-Qualität gute Unterhaltung."**

Ja, ich bin etwas enttäuscht, denn wie bei so mancher Gehaltsabrechnung gilt: Da wäre mehr drin gewesen. Die simplen Handlungsstränge und die teils zu langwierigen Missionen verwundern. Das geht besser! Dennoch 82? Ja, denn die Weltwunder und die „ele-fantastische" Einheitenvielfalt haben mich öfters die Uhr vergessen lassen. Im Skirmish- und Mehrspieler-Modus eine Pracht!

**WER MIT WEM?** | Die Wahl des Bündnispartners hängt stark von der Karte ab. In jedem Fall ist das Feature eine gelungene Bereicherung im Spielablauf.

**DICKHÄUTER** | Geniale Idee, gute Umsetzung: Um durch eine Stadt zu schleichen, scheuchen wir Elefanten auf, indem wir Waffenlager in die Luft jagen.

## AGE OF EMPIRES 3: THE ASIAN DYNASTIES



Ca. € 30,-
2. November 2007

### ZAHLEN UND FAKTEN
**Entwickler:** Big Huge Games
**Titel vom selben Entwickler:** Rise of Nations | Rise of Nations: Rise of Legends
**Publisher:** Microsoft
**Sprache (Untertitel):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
**Grafik:** Die mittlerweile betagte Engine zaubert schöne Landschaften und Einheiten auf den Bildschirm.
**Sound:** Gewohnt gute Sprachausgabe, etwas zurückhaltende, mitunter aussetzende Musik
**Steuerung:** Eingängig, genretypisch und komfortabel

### MEHRSPIELERMODUS
**Umfang:** Maximal 15 Völker, 40 Karten, 2 Spielmodi
**Zahl der Spieler:** 2 bis 8 Spieler

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN
**Minimum:** 2 GHz Pentium 4/Athlon XP 2200+, 1 GB RAM, Radeon 9200/Geforce 6200
**Empfehlenswert:** Athlon X2 5400+/Core 2 Duo E6400, 2 GB RAM, Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XT

### JUGENDEIGNUNG
Die Kampfanimationen wirken realitätsnah, Pixelmenschen und -tiere fallen beim Ableben zu Boden, ohne viel Blut zu hinterlassen.

### DIE TEST-ABRECHNUNG
**Testversion:** Review-Version
**Spielzeit (Std.:Min.):** 10:57

In unserer Testversion kam es gelegentlich zu unerklärbaren Rucklern. Außerdem verschwand nach dem Laden eines Savegames ein Schiff für eine Weile.

### PRO UND CONTRA
- ➕ Drei neue Völker mit tollen gemeinsamen Features (Weltwunder, Konsulate) …
- ➕ … und auch mit sehr coolen Eigenheiten (Einheitenvielfalt, Rohstoffe, Umgang mit Tieren)
- ➕ Weitgehend überzeugende Inszenierung
- ➕ Drei Kampagnen an verschiedenen Schauplätzen mit abwechslungsreichen Missionszielen, …
- ➖ … die ihr Potenzial bei weitem nicht ausschöpfen und gelegentliche Längen aufweisen.
- ➖ Sehr ähnliche und vorhersehbare Geschichte mit stereotypen Personen
- ➖ Strategisch keine große Herausforderung

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL
**PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 82**



HOL DIR DEN GRATIS-KATALOG UNTER
www.closeup.de

BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE

**BÄM**
T-Shirt, braun
Fällt groß aus.
Grössen: M, L, XL, XXL
**T-867.05 / € 15,90**

**GANG BÄM**
T-Shirt, schwarz,
Fällt groß aus.
Größen: M, L, XL
**T-879.85**
**€ 15,90**

**ICH GLAUBE DIE SIND SCHWUL!**
Shirt, oliv
Größen: M, L, XL
**T-871.15**
**€ 13,90**

**DAS LEBEN IST KEIN PONYHOF**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
**T-883.90 € 14,90**

**ICH GEBE IMMER 100% BEI DER ARBEIT**
T-Shirt schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
**T-813.37 € 13,90**

**EVOLUTION**
Something, somewhere went terribly wrong
T-Shirt,schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
**T-859.40**
**€ 15,90**

**WENN WIR NICHT GEWINNEN…**
T-Shirt, grün
Größen: L, M, XL, XXL
**T-847.90 € 15,90**

**TROLL IM WACHSTUM**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
**T-853.20 € 14,90**

**TITANIC SWIM TEAM**
T-Shirt, orange
Größen: M, L, XL
**T-846.60 € 15,90**

**BÜCK DICH FEE!**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
**T-871.55**
**€ 13,90**

**ERWIN DAS WÜRGEHUHN**
Plüschfigur, läuft, gackert und schlägt mit den Flügeln.
(Packt man den Gockel aber am Hals schreit und zappelt er.)
**Größe: ca. 29 cm**
**H-830.345**
**€ 15,90**

Lieferung erfolgt ohne Batterien. Benötigt werden 3 x AA LR6 - Z998000 je € 0,49)

**WENN MAN KEINE TIERE ESSEN SOLL…**
T-Shirt, schwarz
Das Must-Have für jeden Anti-Vegetarier!
Größen: M, L, XL, XXL
**T-885.25**
**€ 14,90**

**GIBT ES EIN LEBEN…**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
**T-882.30**
**€ 14,90**

BACKPRINT
REIZE MICH UND FINDE ES HERAUS

**SCARFACE: SAY HELLO TO MY LITTLE FRIEND**
T-Shirt, weiss
Größen: M, L, XL
**T-880.00**
**€ 19,90**

**DEAD MANS HAND**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
**T-875.25**
**€ 14,90**

**TALK TO MY HAND**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
**T-863.70**
**€ 14,90**

**POKER ABC**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
**T-863.85**
**€ 14,90**

**BAD NEWS ON THE RIVER**
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
**T-878.85**
**€ 14,90**




GOD OF WAR 'KRATOS'
T-Shirt dunkelgrau-melliert, mit aufwendigem Druck
Größen: M, L, XL
T-891.45 € 19,90

GOD OF WAR: KRATOS VERSION 2
Actionfigur (aus Kunststoff)
Größe: 16 cm
H-830.200 € 16,90

'KILLER-SPIEL' SPIELER: LAUF SO SCHNELL DU KANNST
T-Shirt, schwarz.
Größen: M, L, XL, XXL
T-772.23
€ 14,90

WER IST EIGENTLICH DIESER LAN…
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.70 € 14,90

IT'S NOT A BUG - IT'S A FEATURE
T-Shirt navy.
Größen: M, L, XL
T-801.98
€ 13,90

ACHTUNG, GAMING AREA!
61 x 91,5 cm
G-839.170 / € 6,99

RESIDENT EVIL: EXTINCTION
61x91,5 cm
G-843.240 / € 6,99

GEARS OF WAR
61x91,5 cm
G-843.230 / € 6,99

## GAME-POSTER

HALO 3 · 91,5x61 cm
G-843.105 / € 6,99

HALO 3
61 x 91,5 cm
G-842.625 / € 6,99

GEARS OF WAR
Baseball Cap, schwarz, 100% Baumwolle
T-890.40
€ 22,90

DEUTSCHLANDS BRAUEREIKARTE
Poster · 61x91,5 cm
G-841.770 / € 6,99

SPIDERPIG
T-Shirt, rot
Größen: M, L, XL, XXL
T-886.30
€ 14,90

THE SIMPSONS MOVIE: SPIDERPIG
Poster · 61x91,5 cm
G-843.225 / € 6,99

THE SIMPSONS: HMM....BEER
T-Shirt, Stahlblau
Größen: M, L, XL
T-885.60
€ 16,90

THE SIMPSONS DUFF BEER
Enorm cooles Kissen in Form einer 'Duff'-Bierdose aus Velour,.Maße: 19x36 cm
T-872.95
€ 16,90

THE SIMPSONS KALENDER 2008
29,5 x 29,5 cm
L-829.530
€ 9,95

BOTTOM SHELF (DEUTSCH)
Poster · 61x91,5 cm
G-835.595 / € 6,99

JESSICA ALBA
Poster · 61x91,5 cm
G-841.640 / € 7,99

Abbildung zeigt: M65 'OLIV'

## M65 REGIMENT JACKE

Die klassische M65 Jacke mit vielen Applikationen und Aufnäher an Brust und Arm.
Extra warm durch austrennbares Futter aus Fellimitat.
Obermaterial: 100% Baumwolle,
Futter: 67% Baumwolle, 33% Nylon.
Armfutter: 100% Nylon, Kapuze: 100% Baumwolle.
Größen: M, L, XL, XXL

M65 'OLIV' · T-883.25
M65 'DESERT STORM' · T-883.45

je € 89,90

Abb. zeigt M65 'DESERT STORM'

## WINDBREAKER

Jacke aus atmungsaktivem, wind- und wasserabweisendem Nylon
Hochschließender Brustzipper · 2 seitliche Eingrifftaschen mit Reissverschluss
Größen: M, L, XL **(Ausführliche Größenangaben unter www.closeup.de)**

je € 39,90

UNIFARBENE 'SCHWARZ'
T-870.95

'DESERT STORM'
T-860.20

Abbildung zeigt: DESERT STORM

MILANO CAP
Flieder, Einheitsgröße mit Metallverschluss zum Verstellen
T-879.30
€ 9,99

ROME CAP
schwarz, Einheitsgröße mit Metallverschluss zum Verstellen, Wildlederoptik
T-880.55
€ 9,99

## SO BESTELLST DU:

www.closeup.de

Bestellhotline 0,14 €/Min dtms / Mobilfunknetze ggf. höher
01805/7570-102

Österreich wählt 0,145 €/Min dtms / Mobilfunknetze ggf. höher
0820/203090

Bitte Stichwort „X113“ angeben!

- Ab einem Bestellwert von €75,- versandkostenfrei!

Close Up · Zeppelinstr. 41 · 73760 Ostfildern · Versandkosten: BRD € 3,90 · A/CH € 5,50 • Zahlung per Kreditkarte, Bankeinzug, Vorabüberweisung, Nachnahme* (nur BRD). Die Bestellung kann gem. BGB innerhalb von 14 Tagen bei Close Up in Textform oder durch Rücksendung der Sache widerrufen werden. Die Frist beginnt mit Absendung der Bestellung. * Bei Nachnahmesendungen berechnen wir zusätzlich € 4,00. · Alle Preise enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer, ohne Versandkosten.

**WER BIST DU DENN?** | Spannend: Zu Beginn der zweiten Kampagne kommen die neuen Updates ins Spiel – am Beispiel der verrotteten Zombies.

**AUSPROBIEREN** | Ob freies Spiel oder Kampagne – die neuen Einheiten und Fähigkeiten begeistern den **HoMM**-Freund!

**3 SCHAU MIR INS AUGE** | Die Zyklopen sind die mächtigsten Ork-Einheiten. Sie können die feigen Goblins aus den eigenen Reihen verschlucken oder auf den Gegner schmeißen. Und natürlich selbst angreifen.

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

# Tribes of the East










**Von:** Christian Burtchen

Aus dem Osten stürmen Orks ins Heroes-Universum.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

AUF EXTENDED-DVD
● DEMO

Machen wir's kurz: Dieses Add-on schüttelt Sie wie ein großer Troll einen kleinen Hobbit, es ist hochdramatisch, enorm motivierend und genau das, was zur Perfektion des fünften Teils nötig war. Kritiker könnten anmerken, dass die neue Fraktion (erraten: Orks) den Barbaren aus **Heroes of Might and Magic 3** sehr ähnelt und eigentlich von Anfang an dabeisein könnte. Und dass manche der neuen Ideen schon in dem einen oder anderen Strategiespiel ihren heldenhaften Auftritt feierten. Richtig. Aber es ändert nichts daran: So viel Spaß liefert derzeit kein anderes Spiel für Runden-Strategen. Dass das zweite **HoMM5**-Add-on auch ohne Hauptprogramm spielbar ist – eine überaus noble Geste von Nival Interactive und Ubisoft.

**Es ist jedoch unwahrscheinlich,** dass **HoMM**-Neulinge über **Tribes of the East** ins Spiel finden – denn die Neuerungen schrauben die Komplexität des Runden-Strategiespiels noch mal gewaltig in die Höhe. Sollten Sie sich dennoch fragen, worum es bei diesen Helden von Macht und Magie geht, die Kurzzusammenfassung: Große Fantasy-Welt („Asha"), bevölkert von Myriaden verschiedener Kreaturen, die meisten davon in sechs Städten beheimatet (Zuflucht: Menschen, Nekropolis: Untote ...). Sie übernehmen die Rolle von min-



**IMMER AUF DIE KLEINEN** | Eine nette Geste: Auch die Zwerge aus dem ersten Add-on **Hammers of Fate** sind dabei – und bekommen hier vom orkischen Schlächter ordentlich was auf die Mütze.



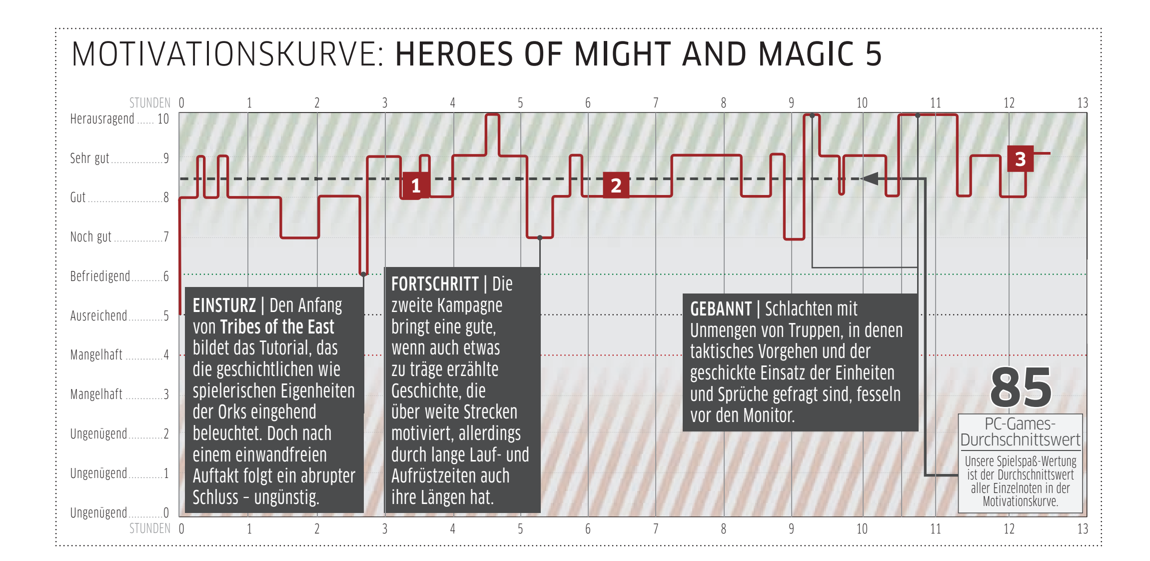
**SCHACH 2.0** | Zugegeben, dieses Bild ist nicht furchtbar spannend – doch im rundenbasierten Kampfbildschirm von **Tribes of the East** fällen Sie zu dramatischer Musik Ihre Entscheidungen.

## DIE ORKS: IM OSTEN VIEL NEUES

Wären Sie nicht auch sauer, wenn man Sie heranzüchtet, um gegen Dämonen zu kämpfen, und danach als Sklaven missbraucht? Sehen Sie.

Genauso geht es den Orks in **Tribes of the East**. Die neue Rasse, deren Stadt ein wenig an riesige Zeltlager erinnert, bietet mit Goblins, Zentauren, Kämpfern, Schamanen, Schlächtern, Wyvern und Zyklopen (alle mit zwei Upgrades) den obligaten Einheitennachschub. Spielerisch besonders ist das Blutrausch-Feature – Einheiten werden mit Angriffen zunehmend wütender und erreichen maximal drei Wut-Levels, die verschiedene Boni geben. So lohnt sich mit den Orks offensives Vorgehen. Der Held peitscht seine Truppe dabei mit Schlachtrufen an.

Magie ist den Orks aber verhasst, sogar eine Fähigkeit „Macht über Magie" bringen die Helden mit. Schön böse: Orks können Hütten plündern, überflüssige Einheiten gegen Erfahrung opfern oder auf dem Sklavenmarkt verkaufen.




destens einem Helden, dem Sie für Abenteuer über Land und Meer Einheiten mitgeben.

Mit städtischen Ausbauten stehen frische Einheiten sowie eine Update-Fassung der Mistreiter zur Verfügung. Die Heldenklassen steigen nach Schlachten auf und gewinnen neue Fähigkeiten, lassen sich überdies noch Rollenspiel-typisch mit tollen Items ausrüsten.

**Was anfangs beinahe erschlägt,** fesselt HoMM-Anhänger aufgrund der immensen Komplexität, der Städte und des brillanten Heldenausbaus. Hier legt **Tribes of the East** deutlich nach. Sowohl die Orks (siehe Kasten oben) als auch die neuen Update-Möglichkeiten verleihen dem Spiel weitere Tiefe.

So haben Sie als Mensch beispielsweise die Option, Ihre Greifen entweder zu Schlacht- oder Königsgreifen auszubauen – die einen fegen als Spezialaktion im Sinkflug über eine Reihe gegnerischer Wichte hinweg, die anderen stürzen sich mit gewaltiger Macht auf ein einzelnes besetztes Schlachtfeld. Machen Sie aus Ihren Rittern Paladine mit Heilfähigkeiten oder Champions, die mit Ihrer Lanze mehrere Einheiten aufs Korn nehmen? Entscheiden Sie sich für den Titanen mit seinem Blitzangriff oder für den Sturmtitanen, der am Himmel Wolken aufziehen lässt? Lassen Sie Kriegstänzer (treffen im Kampf zeitgleich alle umliegenden Kontrahenten) oder Windtänzer (gewinnen mit jedem Weg Angriffspunkte) aufziehen? Während es vorher schlichtweg immer besser war, eine aufgewertete Einheit statt des Originals mitzunehmen, haben Sie nun die Alternative, den Truppentyp zu wählen, der Ihrer Spielweise am besten entspricht. Dadurch erhält der Aufwertungsprozess eine frische taktische Komponente.

**Seien Sie gewarnt!** **Tribes of the East** verschlingt Zeit – der Aufbau, die Reise durch die Ländereien, die Rückkehr zur Stadt für weitere Einheiten, die happigen Kämpfe, die allein eine halbe Stunde dauern können. Und die so manches „Echtzeit-Strategie-Epos" regelrecht ärmlich wirken lassen.

Die meist überzeugende künstliche Intelligenz und das knifflige Design der abwechslungsreichen Levels tragen zu manchen Frustmomenten bei, in denen der Verfasser dieser Zeilen aber immer einen weiteren Versuch wagen wollte. Und dann war die feindliche Festung mit dem buchstäblich letzten Aufkommen besiegt. Drauf und dran, in die Redaktionsküche zu rennen und allen jubelnd zu berichten, fiel auf: niemand da. Zwei Uhr nachts. ❑

## MEINE MEINUNG |

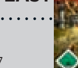
*Christian Burtchen*



### „Einfach gewaltig: Der Titan unter den Strategiespielen."

Das Lektorat rang mir für diesen Text das Versprechen ab, die Phrase „Held, was er verspricht" nicht zu benutzen – schade. Denn **Tribes of the East** bietet für Freunde der anspruchsvollen Runden-Strategie eine echte Bereicherung. Realistisch betrachtet sind Sie mit dem Add-on allein als Weihnachtsgeschenk auf Monate damit beschäftigt, sich durch die Kampagnen zu spielen und die Upgrades auszuprobieren. Nanu, wenn der Burtchen so begeistert ist, warum dann „nur" 85 Punkte? Da wären zum einen, die Analogie mit einem Drachentöter-tötenden Blatt liegt nahe, dramaturgische Schnitzer und just einen Hauch zu lange Ingame-Sequenzen, die der Story etwas Tempo entreißen. Zum anderen täuscht der Aufbau der Levels mehr Möglichkeiten abseits des Wegesrandes vor, als wirklich möglich sind, der erfolgreiche Weg durch Asha führt über lineare Pfade. Und dann gibt es noch – trotz aller Teleportfunktionen – gewisse Längen im grundsätzlichen Spielablauf, die ich für die fulminanten „Puls auf 200"-Schlachten aber gern in Kauf nehme. Kaufen!

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5: TRIBES OF THE EAST



Ca. € 30,-
26. September 2007

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Nival Interactive
**Titel vom selben Entwickler:** Heroes of Might and Magic 5
**Publisher:** Ubisoft
**Sprache (Untertitel):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Fortgeschrittene, Profis

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Farben-, effekt- und detailreich
**Sound:** Großartige, dramatische Musik in den Schlachten, passende Sounds, überzeugende (englische) Sprachausgabe
**Steuerung:** Mit Ausnahme der mitunter eigenwilligen Kamerakontrolle einfache Maussteuerung

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Vorgefertigte und zufallsgenerierte Karten mit zahlreichen Einstellungen
**Zahl der Spieler:** 2 bis 8

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Athlon XP 2200+/P4 2GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600/Radeon 9600 Pro
**Empfehlenswert:** AMD X2 4000+/Core2Duo 6300, 1.024 MB RAM, Geforce 7800 GT/Radeon X1800XT

### JUGENDEIGNUNG

Die wuchtigen Animationen – auch bei Menschen – stellen Gewalt weder über- noch untertrieben dar.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

**Testversion:** Version 3.0
**Spielzeit (Std.:Min.):** 12:30

Die Testversion wies zeitweise minimale Darstellungsprobleme auf, lief aber sonst stabil und fehlerfrei.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Neue Fraktion mit neuen Einheiten und Möglichkeiten, die gut eingeführt werden
- ➕ Mehr Ideen, als auf dieser Seite je Platz finden können – für Städte, Landschaft, Kampf, Magie …
- ➕ Alle bisherigen Fraktionen (inklusive Zwerge) enthalten
- ➕ Ausrüstungs-Sets
- ➕ Neue Upgrades sind taktisch sinnvoll und werten das bisherige Spiel enorm auf
- ➕ Vier packende Kampagnen
- ➕ Grandiose Atmosphäre
- ➕ Viele gute (auch zufallsgenerierte) Einzel- und Mehrspielerkarten
- ➕ Hochdramatische Schlachten
- ➖ Dramaturgisch ungünstiger Prolog
- ➖ Levelobergrenze in der Kampagne mitunter störend
- ➖ Erkunden in Levels wird nicht immer belohnt
- ➖ Spielprinzipbedingte Längen
- ➖ Zwischensequenzen zu langatmig

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

**KING OF THE HILL** | Ein Königstiger zerlegt eine Kolonne aus Sherman- und Cromwell-Panzern. Von vorn ist der Koloss kaum zu knacken.

**GUT GETANKT?** | Britische Churchill-Panzer erobern die Bunkeranlagen auf Hill 112 nahe Caen.

**DEFENSIVE** | Die Schützengräben der britischen 2nd Army verschaffen den Infanteristen Deckung auf offenem Feld.

## COMPANY OF HEROES

# Opposing Fronts













**Von:** Ansgar Steidle

Endlich trifft Nachschub ein: zwei frische Armeen nebst Kampagnen – wahlweise als Add-on oder eigenständiges Spiel.

Als wir Company of Heroes vergangenes Jahr unter die Lupe nahmen, fesselte das Echtzeit-Strategiespiel die Tester mit taktischen, actionreichen Schlachten und einer Inszenierung, wie man sie sonst im Kinosessel erlebt. Doch die 15 Missionen gingen wie im Fluge vorüber – und nur allzu gern wären wir damals auch noch aufseiten der Achsenmächte losgezogen ...

**Nach dem Motto:** „Was lange währt, wird endlich gut", bekommen alle, die es wie uns nach frischem Kampfgetümmel dürstet, mit Opposing Fronts nun Nachschub in Form von zwei Kampagnen mit neuen, unterschiedlich zu spielenden Armeen (siehe Kasten „Truppenparade" rechts oben). Einzelspieler absolvieren acht beziehungsweise neun Aufträge, die insgesamt etwas mehr Spielzeit als das Hauptprogramm bieten.

**Obgleich andere Titel** wie World in Conflict inzwischen bei den optischen Effekten einen Tick Vorsprung haben und Opposing Fronts somit ein wenig vom Verblüffungs-Bonus des ersten Ablegers einbüßt, schaffen es die Entwickler abermals, die gewohnten Tugenden wie packende Schlachten und dramaturgisch gehaltvolle Zwischensequenzen einzubauen. Mit dem bekannt ausgeklügelten Spielsystem, bei dem Sie Sektoren und Nachschubstellungen einnehmen und mit den ergatterten Ressourcen Ihre Armee, Verbesserungen und Spezialattacken finanzieren, flutschen die Schlachten regelrecht




**ANTRITT** | Zwischensequenzen in Spielgrafik stimmen auf die Missionen ein – wie hier mit der Kampfgruppe Lehr.




**INFILTRIERUNG** | Kommandotruppen landen per Gleiter und nehmen mehrere Lager der Besatzungstruppen ein.



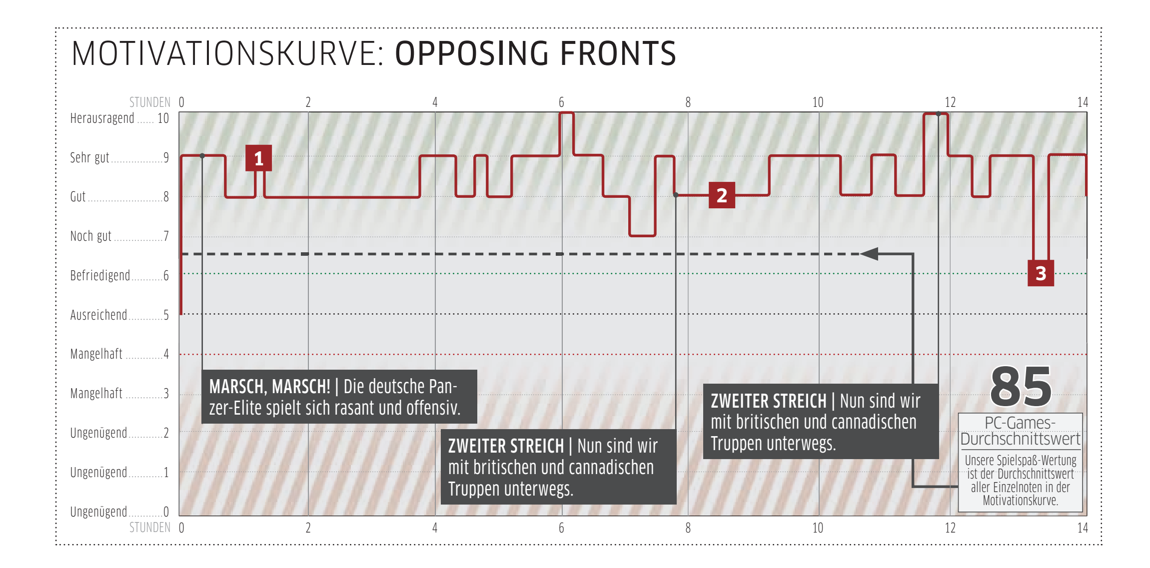

**PANZERAUFLAUF** | Alle Feinde stehen in der gleichen Ecke. Wir warten, bis der Countdown vorbei ist und gewinnen – langweilig.

## TRUPPENPARADE: STÜRMEN ODER EINBUDDELN?

**Virtuell vereiteln Sie mit der Kampfgruppe Lehr die Operation Market Garden oder Sie befreien aufseiten der britischen 2nd Army Caen. So spielen sich die zwei neuen Armeen:**

**Die deutsche Panzer-Elite** gibt sich offensiv: Sie lehren die Gegner mit potenten Panzerwagen- und -abwehrgeschützen Mores. Die Infanteristen dürfen Sie exzellent ausrüsten und bis zu drei Mal mit Angriffs- oder Defensivboni aufwerten. Die Stellungen, Gräben und Häuser der Briten räumen Sie flugs per Brandgranaten. Der Clou: Fast alle Fußtruppen können reparieren und Spähwagen erobern standardmäßig strategische Punkte.

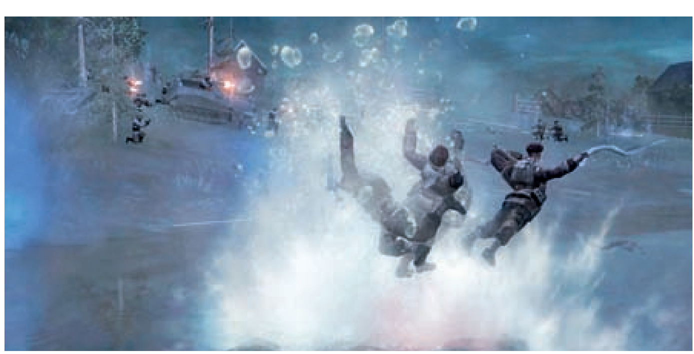
**Die britische 2nd Army** ist ideal für Spieler, die sich gern verschanzen. Infanteristen buddeln Gräben, Pioniere sichern wichtige Punkte mit starken Abwehrgeschützen und Offiziere stärken Einheiten in ihrem Einflussbereich. Die aus Lastwagen bestehende Basis wird auf Knopfdruck wieder mobil.




und lassen mit Einflüssen wie Trefferzonen, zerstörbarer Umgebung und Stellungsboni genug Raum für taktischen Anspruch.

Aktualisierte Ziele, Zwischenbesprechungen sowie Nebenaufträge halten Feldherren während der Operationen bei Laune, für besondere Leistungen sahnen Sie gar Medaillen ab. Die Missionen und Aufgaben sind Abwechslungsreich, Gegneraufkommen und Schauplätze orientieren sich an geschichtlichen Geschehnissen. So spüren Sie Fallschirmtruppen und Lastensegler in Belgien und den Niederlanden auf, sprengen Brücken oder erobern in zig Kämpfen Caen. Kenner des Hauptspiels entspannen sich bei der Mehrzahl der Aufträge eher. Das ist verständlich, denn Opposing Fronts läuft auch eigenständig – so kommen auch Einsteiger zurecht. Wer sich über die lauen Anforderungen ärgert, der schraubt eben den Schwierigkeitsgrad hoch.

**Ein paar echte** Spielspaßdämpfer kamen uns dann doch unter: Einige Missionen liefen nicht rund und die KI hatte leichte Aussetzer. Beim Finale in Caen etwa fuhr die komplette Gegnerschar mit rund zehn Panzern in eine der Ecken und bewegte sich dort nicht mehr weg. Ergo retteten wir den Sieg tatenlos über die Zeit. Auch reagierten generell Feinde selten auf eroberte Sektoren. Panzer wiederum präsentierten dem Feind völlig unnötig ihr verletzliches Heck. Letzteres kommt Ihnen bekannt vor? Uns auch, doch Opposing Fronts prahlt eigentlich mit in diesem Punkt verbesserter KI. ❑



FAULPELZE | Bei Oosterbeek setzen die alliierten Nachschubtruppen über den Fluss – wir fangen sie am Strand ab. Anschließend nehmen wir die Stadt ein, wo die Widersacher in Passivität erstarren.

## MEINE MEINUNG |

*Ansgar Steidle*



„Des Meisterwerks zweiter Akt."

Für meinen Geschmack hätte der Nachschub wesentlich früher anrollen dürfen, aber was soll's. Opposing Fronts ist eins zu eins wie die erste Episode ein Echtzeit-Strategie-Meisterwerk mit geradezu filmreif inszenierten Schlachten. Obwohl ich nach wie vor den Mehrspielerteil bevorzuge, macht es auch allein richtig Laune, die beste Taktik für die Armeen auszutüfteln. Als Veteran fehlt mir hier und da ein Quäntchen Herausforderung und an zwei, drei Stellen waren die Missionen nicht vollends ausgefeilt. Das merkt man spätestens, wenn man mal nicht wie angedacht vorgeht. Da konnte ich mir bei Oosterbeek Zeit lassen wie ich wollte und bog noch mit lächerlich wenigen Einheiten einen Sieg hin. Der Gegner blieb einfach passiv. Das passt zum Szenario, nimmt aber die Spannung. Schluss damit, ich will das Spiel nicht schlechtreden. Einen Wunsch lässt Opposing Fronts wie schon das Hauptspiel dennoch offen: Die Rote Armee wäre eine gute Option für eine mögliche nächste Erweiterung – aber bitte nicht erst in einem Jahr!

## COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS



Ca. € 30,-
28. September 2007

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Relic Entertainment
**Titel vom selben Entwickler:** Dawn of War: Dark Crusade | Company of Heroes
**Publisher:** THQ
**Sprache (Untertitel):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Anfänger, Fortgeschrittene

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Trotz nicht mehr ganz taufrischer Effekte noch Referenz und super detailliert; unterstützt inzwischen Direct X 10
**Sound:** Herausragende Effektkulisse, gute Sprecher
**Steuerung:** Gut, nur die Kamerasteuerung ist nicht optimal. Alle Funktionen sind auch per Tastenkürzel möglich.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Zwei Fraktionen, zwei Modi und 30 Karten; Sie messen sich auch mit Besitzern des Hauptspiels. Zusammen mit diesem stehen Ihnen dann vier Armeen zur Wahl.
**Zahl der Spieler:** 2 bis 8

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Athlon XP 2000+/Intel P4 2000, 512 MB RAM, Radeon 9600 Pro/Geforce 6600
**Empfehlenswert:** Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT

### JUGENDEIGNUNG

Das Spiel orientiert sich an Kriegsfilmen wie Band of Brothers und zeigt ähnlich dramatisch inszenierte und unverblümte Zwischensequenzen. Explosionen schleudern Soldaten durch die Luft – Körperteile bleiben allerdings generell dran und allzu exzessive Blutfontänen aus.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

**Testversion:** Englische Vorabversion.
**Spielzeit (Std.:Min.):** 13:57

Uns stand eine englische Vorabversion zur Verfügung. Eine Mission blieb einmalig mit einer Fehlermeldung hängen; wir hatten während der gesamten Spielzeit exakt zwei Abstürze zu verzeichnen, sonst aber keine auffälligen Probleme.

### PRO UND CONTRA

- ＋ Story, Schauplätze und Kämpfe hervorragend inszeniert
- ＋ Nebenziele, Medaillen und mehrstufige Missionen motivieren
- ＋ Nach wie vor absolut geschmeidig laufendes, actionreiches Spielsystem ohne Wartezeiten
- − Schnitzer im Missionsdesign und kleinere KI-Probleme
- − Für Company of Heroes-Besitzer keine große Herausforderung

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

# Gamer Power 435




- Asus M2N-E SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Hush Silent Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 320GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

745,€

| AMD Athlon™ 64 x2 dual core Prozessor | | |
|---|---|---|
| AM2 x2 4000 | 745 | € |
| AM2 x2 4400 | 755 | € |
| AM2 x2 4800 | 769 | € |
| AM2 x2 5000 | 779 | € |
| AM2 x2 5600 | 799 | € |
| AM2 x2 6000 | 819 | € |
| AM2 x2 6400 | 879 | € |

# Gamer Power 405



679,€

- Asus M2N-E SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Xion-III Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 2x NVIDIA® GeForce™ 8500GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

| AMD Athlon™ 64 x2 dual core Prozessor | | |
|---|---|---|
| AM2 x2 4000 | 679 | € |
| AM2 x2 4400 | 689 | € |
| AM2 x2 4800 | 699 | € |
| AM2 x2 5000 | 709 | € |
| AM2 x2 5600 | 739 | € |
| AM2 x2 6000 | 769 | € |
| AM2 x2 6400 | 829 | € |

# Gamer CLX-760





1199,€

- 17 Zoll 16:10 WSXGA+ LCD 1680x1050
- Windows® Vista™ Home Premium
- AMD® Turion™ 64 X2 Mobile Technologie
- ATI Mobile Radeon HD2600XT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2-667 Arbeitsspeicher
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- 160GB 5400RPM Festplatte
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- Wireless 802.11a/b/g Mini PCI-Karte
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- 3x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

| AMD Turion 64 X2 MobileTechnologie | | |
|---|---|---|
| TL-56 Prozessor | 1199 | € |
| TL-60 Prozessor | 1219 | € |
| TL-62 Prozessor | 1269 | € |
| TL-64 Prozessor | 1309 | € |
| TL-66 Prozessor | 1409 | € |

# Gamer Power 495



1175,€

- Asus M2N-E SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Nzxt Zero Aluminum Full Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 8800GTX 768MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

| AMD Athlon™ 64 x2 dual core Prozessor | | |
|---|---|---|
| AM2 x2 4000 | 1175 | € |
| AM2 x2 4400 | 1185 | € |
| AM2 x2 4800 | 1199 | € |
| AM2 x2 5000 | 1209 | € |
| AM2 x2 5600 | 1239 | € |
| AM2 x2 6000 | 1269 | € |
| AM2 x2 6400 | 1339 | € |

WWW.iBUYPOWER.DE

PC Games GOLD AWARD 90 12/2007

PC Games GRAFIK REFERENZ 12/2007

**PRO EVOLUTION SOCCER 2008**

Die frische Grafik-Engine zieht alle Register aktueller Technik. Die Spieler bewegen sich wunderbar geschmeidig über den Platz und wirken lebensecht.

**CHANCENLOS** | Haben Sie die Abwehr ausgespielt und stehen allein vor dem Kasten, stellt der Torwart bei **Pro Evolution Soccer 2008** nur selten ein Problem dar. Die Abwehrarbeit vor dem Tor ist aber wesentlich herausfordernder als bei der Konkurrenz.

◀ **TRICKSER** | Die Ballakrobaten in **PES** überzeugen durch realitätsnahe Bewegungsabläufe.

▶ **SPANNEND** | Dank der neuen Grafik-Engine erinnern die Wiederholungen an TV-Übertragungen und transportieren authentisch die Stimmung eines Fußballspiels.

## VERGLEICHSTEST

# FIFA 08 vs. Pro Evolution Soccer 2008



**Von:** Sebastian Weber

Hat FIFA 08 diesmal das Zeug, Pro Evolution Soccer die Meisterschale zu entreißen?

*AUF EXTENDED-DVD*

● DEMO PRO EVOLUTION SOCCER

*AUF DVD*

● VIDEO ZUM SPIEL

Wieder mal heißt es: Anpfiff zum Genre-Derby! Das große **FIFA** geht mit riesigem Budget und vielen Lizenzen auf den Platz – und trifft auf das weniger umfangreiche **Pro Evolution Soccer 2008** (kurz: **PES**), wo teilweise nur Fantasiemannschaften kicken. Aber ob Electronic Arts' Aufwand diesmal ausreicht, um den Erzfeind zu bezwingen?

Besitzer des Vorgängers bekommen bei **FIFA 08** wenig Neues. Logisch, dass alle Daten der aktuellen Saison angepasst sind, der Spielablauf ändert sich aber kaum: Lediglich ein neuer Modus namens „Be a Pro" erweitert das bisherige Paket, der Rest – nämlich die Turniere und der Managerpart – bleibt größtenteils gleich. **PES** zeigt sich hier wie bislang weniger umfangreich. Es stehen die Modi Freundschaftsspiel, Liga, Pokal und Meisterliga zur Wahl, in der Sie ein Team führen, Ihre Kicker verbessern oder auf dem Transfermarkt einkaufen. Der Managerpart in **FIFA 08** geht da weitaus tiefer.

**Wie gewohnt** wählen Sie in beiden Titeln eine Elfertruppe aus, mit der Sie im jeweiligen Modus antreten. Die Steuerung – vor allem per Gamepad – geht auf beiden Seiten leicht von der Hand, nach wenigen Minuten haben selbst Anfänger ihre Ballakrobaten fest im Griff. Der Schwierigkeitsgrad stellt sich bei Electronic Arts' Fußballfest durchwachsen dar. Amateure tricksen mit nur einem Stürmer die gesamte Abwehr des Rivalen aus, der überforderte Torwart ist dann auch kein Hindernis mehr. Trauen Sie sich mehr zu, überrascht **FIFA 08** durch ungeahntes Tempo. Plötzlich passen Ihre Gegner die Kugel derart schnell hin und her, dass man den Eindruck erhält, sie hätten Angst, den Ball anzunehmen. So gestaltet sich **FIFA 08** zwar hektischer, aber nicht schwerer. Ihre Kontrahenten stehen in der Defensive immer gut, damit Sie möglichst kein Tor schießen, der Sturm agiert eher träge. Genau wie Ihre Mitspieler, die sich zu wenig freilaufen. Die KI lässt oft zu Wünschen übrig.

Konamis **PES** legt die Messlatte höher: Ihre Kontrahenten spielen sich das Leder sinnvoll zu oder wagen einen Pass in den freien Raum. Die Verteidiger setzen einzelne Stürmer unter Druck, sodass es erheblich schwerer ist, locker

## FIFA 08

Besitzer älterer Rechner freuen sich über die antike Engine – schließlich benötigt die weniger Leistung.

**BOLZPLATZ** | Im Sturm funktionieren stets dieselben Taktiken, etwa direkt verwandelte Eckbälle.

◀ **VORSICHT!** | Im Strafraum ist höchste Obacht geboten, die Schiedsrichter pfeifen sehr häufig Elfmeter.

▶ **EINGESPIELT** | Nach einigen Partien haben Sie keine Probleme mehr, Ihre Rivalen nass zu machen. So kämpfen Sie sich leicht an die Spitze der Tabelle – wenig herausfordernd.

**WENIG ANSPRUCHSVOLL** | Der Sturm der gegnerischen Mannschaft setzt Sie nur schwach unter Druck. In den meisten Fällen hält Ihr Torwart den Kasten sauber, selbst wenn Sie eine schwächere Mannschaft spielen wie hier den 1. FC Nürnberg.

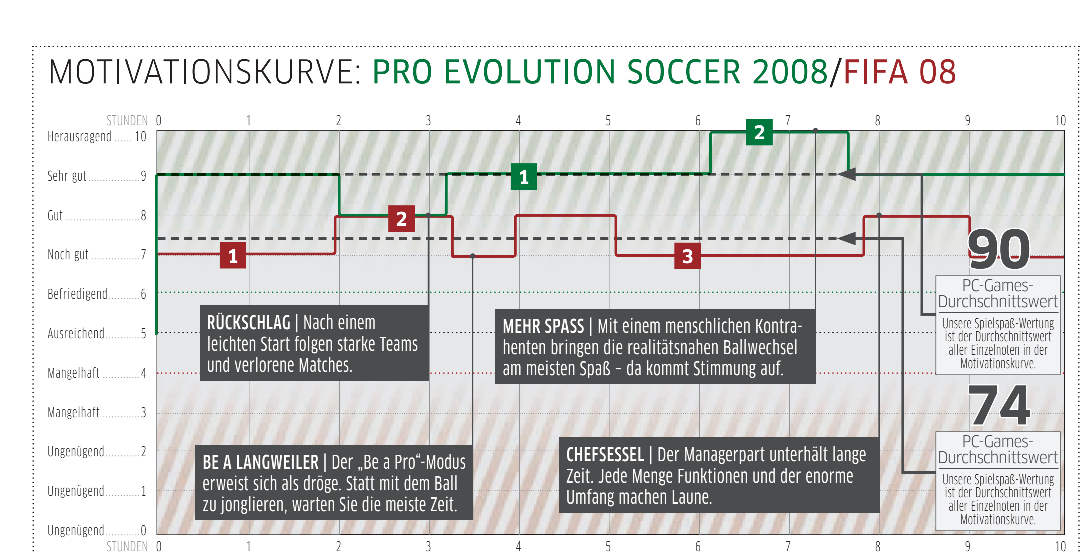
zum Tor durchzumarschieren. Nur Ihre Mitspieler kämpfen oftmals mit dem gleichen Problem wie die FIFA-Mannen und unterstützen den Sturm unzureichend.

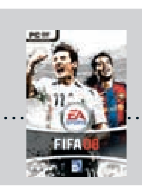
**FIFA 08 wartet** wie erwähnt mit der neuen Spielvariante „Be a Pro“ auf. Hier erstellen Sie analog zu einem Rollenspiel einen Fußballer, weisen ihn einer Mannschaft zu und verteilen Talentpunkte. Von diesem Zeitpunkt an helfen Sie nur noch dem jungen Talent beim Aufstieg zum Weltstar.

Der Modus erweist sich als zweischneidiges Schwert: Man identifiziert sich zwar rasch mit seinem Schützling und möchte mit ihm die große Karriere machen – ein auf dem Platz jedoch langweiliges Unterfangen. Da Sie nur noch einen Ballathleten über den Rasen scheuchen, sind Sie stark auf die KI-Kicker angewiesen, Wartezeiten und kurze Ballkontakte sind damit programmiert. Nach jedem Match bekommen Sie bei der Erfüllung von bestimmten Zielen Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihren Charakter konkurrenzfähig machen.

**Überraschend ist,** dass Electronic Arts an einer knapp vier Jahre alten Engine festhält. In Sachen Optik ist FIFA 08 für Ihre Rechenmühle mit der Playstation-2-Version identisch, während Xbox 360 und Playstation 3 ein runderneuertes, ansprechenderes Äußeres spendiert bekommen. Das Argument, auf diese Weise mehr Käufer anzusprechen, ist zwar nachvollziehbar, hilft aber im Wettbewerb mit Pro Evolution Soccer 2008 nicht wirklich. Die japanische Konkurrenz setzt schon jetzt auf Next-Gen-Grafik und kommt mit wirklichkeitsnahen Fußballern und Trikots sowie dreidimensionalem Publikum überzeugend daher. FIFA 08 bietet dagegen verwaschene Texturen, hölzerne Charaktere, zweidimensionale Zuschauer und Treppeneffekte, als wäre Anti-Aliasing noch nicht erfunden. Die Balltreter bewegen sich in beiden Titeln zwar geschmeidig über das satte Grün, sehen bei FIFA 08 ihren realen Vorbildern aber kaum oder gar nicht ähnlich – Lizenzen hin oder her.

Lediglich die Soundkulisse und die Stadionatmosphäre mit Fangesängen, johlenden Zuschauern und Freudentaumel, nachdem der Ball in den Maschen zappelt, fängt FIFA 08 überzeugender ein als die Konkurrenz. Dafür punktet PES bei der Ballphysik. Man hat tatsächlich das Gefühl, dass die Jungs auf dem Platz mit der Kugel spielen. Bei FIFA 08 scheint sie eher an deren Fuß zu kleben. Umfang und Lizenzen allein ergeben eben noch kein gutes Fußballspiel. ❑





## FIFA 08

Ca. € 40,-
27. September 2007

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** EA Canada
**Titel vom selben Entwickler:** UEFA Champions League 2006-2007 | FIFA 07 | FIFA 06
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache (Untertitel):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Detailarme Texturen, hölzern wirkende Spieler, 2D-Publikum, insgesamt nicht mehr zeitgemäß
**Sound:** Authentische Fangesänge und Berichterstatter; Kommentare teilweise deplatziert
**Steuerung:** Tadellos und frei konfigurierbar; Gamepad empfehlenswert

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Interaktive Ligen, Turniere, Einzelmatches, Koop
**Zahl der Spieler:** 2 bis 8

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** P4 1,8 GHz/Athlon XP 2000+, Geforce 6600 GT/Radeon X1600 Pro, 512 MB RAM
**Empfehlenswert:** P4 2,8 GHz/Athlon 64 3200+, Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro, 1.024 MB RAM

### JUGENDEIGNUNG

FIFA 08 beinhaltet keinerlei Gewaltdarstellung, Fouls sind nicht übertrieben in Szene gesetzt. Der Titel ist (fast) mit einer Fußballübertragung im Fernsehen gleichzusetzen.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

**Testversion:** Final 2
**Spielzeit (Std.:Min.):** 10:00

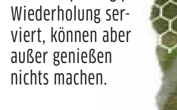
Zum Test lag die englische Version des Spiels vor. Sie lief ohne Probleme, wies allerdings hier und da noch Texturfehler auf.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Authentische Stadionatmosphäre und Kommentatoren
- ➕ Dank Lizenzen viele Originalteams und -stadien
- ➕ Manager-Modus verspricht langanhaltenden Spielspaß und Tiefgang
- ➕ Geringe Lernkurve bei der Steuerung
- ➕ Minimale Systemanforderungen
- ➕ Spielbarer Torwart
- ➕ Gute Musikuntermalung
- ➕ „Be a Pro“-Modus eine interessante Idee, die Abwechslung bietet, aber ...
- ➖ ... viel Geduld erfordert und Wartezeiten mit sich bringt
- ➖ Vier Jahre alte Grafik-Engine deutlich angestaubt
- ➖ Schwierigkeitsgrad unausgewogen
- ➖ KI-Mitspieler unterstützen im Sturm kaum

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

**PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 74**




▼**AKTIV | PES** lässt Sie in die Replays eingreifen. Sie halten das Geschehen jederzeit per Pause-Funktion an, drehen die Kamera oder wechseln die Sicht. Zudem speichern Sie gelungene Aktionen ab, um sie später ansehen zu können.

▲**PASSIV |** Schießen Sie in **FIFA 08** ein Tor, bekommen Sie den Spielzug per Wiederholung serviert, können aber außer genießen nichts machen.

## DER DIREKTE VERGLEICH

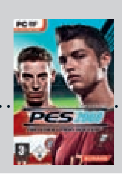
| FIFA 08 | | Pro Evolution Soccer 2008 |
|---|---|---|
| Grafisch hinterlässt **FIFA** aufgrund angestaubter Technik einen altbackenen Eindruck. Seine Stärke ist der Sound: Kommentatoren und Fangesänge bringen Stadionatmosphäre in Ihre Hütte. ●●●○○ | **Präsentation** | Die Kommentatoren analysieren das Spiel passender und abwechslungsreich, die Grafik übertrumpft **FIFA** deutlich. Lediglich die restliche Geräuschkulisse fällt magerer aus, es fehlen die Fanchöre. ●●●●● |
| Die Ballphysik ist fragwürdig, das Leder klebt regelrecht an den Kickern. Auch die KI ist nicht die beste: Die Abwehr der Gegner lässt sich austricksen, im Sturm gibt es wenig Unterstützung. ●●○○○ | **Spielgefühl** | **PES** bietet das nahezu perfekte Fußballerlebnis: Die Ballphysik ist überragend, man hat das Gefühl, die Kugel zu spielen. Die KI-Kicker laufen sich frei und trauen sich riskante Pässe zu. ●●●●● |
| **FIFA 08** bietet jede Menge Fußball fürs Geld: Neben den Turnieren, dem umfangreichen Managerpart und dem neuen „Be a Pro“-Modus greifen Sie auch zu Online-Ligen. ●●●●○ | **Umfang** | **PES** kann hier nicht mithalten. Vor allem durch den fehlenden Manager-Modus bleibt die Langzeitmotivation der Konkurrenz auf der Strecke. Trost: Die Fußball-Matches fordern stärker heraus. ○○●●● |
| Dank offizieller FIFA-Lizenz finden Sie in **FIFA 08** 30 Stadien, 30 Ligen und mehr als 14.000 Spieler, die ihren Vorbildern mehr oder weniger gut nachempfunden sind. Auch die Mannschaften der 1. und 2. Bundesliga sind selbstverständlich vertreten. ●●●●● | **Lizenzen** | In Sachen Lizenzen musste sich **PES** schon immer der Konkurrenz beugen. Diesmal befinden sich 3.000 Spieler und 250 Teams im Kader, darunter zum Beispiel die Nationalmannschaft von Brasilien oder das englische Team Newcastle United. ○○●●● |

## *MEINE MEINUNG |*

*Sebastian Weber*

### „Wir dürfen jetzt nur nicht den Sand in den Kopf stecken.“

Wie recht Lothar Matthäus mit diesem Ausspruch doch hatte: **FIFA 08** bleibt hinter den Erwartungen zurück, bietet spielerisch keine Neuerungen und hinkt technisch sowohl der Konkurrenz als auch den Konsolenpendants stark hinterher. Wie zuletzt immer gilt: Wer den Vorgänger zu Hause hat, braucht bei der neuen Version nicht zuzugreifen, denn abgesehen von einem neuen Spielmodus gibt es nichts, was den Kauf rechtfertigt. Anders sieht es bei **Pro Evolution Soccer 2008** aus: Konami hat schon in diesem Jahr den Schritt in die nächste Generation gewagt – mit Erfolg. **PES** hat nur – wie stets – damit zu kämpfen, dass eine umfassende Ausstattung mit Lizenzen fehlt, macht dies aber mit überragendem Gameplay wett.



## PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Ca. € 40,-
25. Oktober 2007

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Konami
**Titel vom selben Entwickler:** Pro Evolution Soccer 6 | Pro Evolution Soccer 5 | Pro Evolution Soccer 4
**Publisher:** Konami
**Sprache (Untertitel):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Detaillierte Charaktere, die ihren Vorbildern stark ähneln, 3D-Publikum
**Sound:** Passende Kommentare; Fangesänge und Atmosphäre mau umgesetzt
**Steuerung:** Per Gamepad tadellos, sinnvoll belegte Tasten, Tastatur nur bedingt zu empfehlen

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Turniere, Ligen, Freundschaftsspiele
**Zahl der Spieler:** 2 bis 4

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** P4 2,4 GHz/Athlon 64 3000+, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon X1650 XT
**Empfehlenswert:** P4 3,4 GHz/Athlon 64 4000+, 1 GB RAM, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro

### JUGENDEIGNUNG

Wie im Genre üblich, verzichtet Pro Evolution Soccer 2008 auf Gewaltdarstellungen; Fouls wirken realitätsnah.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

**Testversion:** 1.0.0.1
**Spielzeit (Std.:Min.):** 10:00

Die vorliegende Testversion lief fehlerfrei. Hier und da wies sie noch Platzhalter auf (etwa bei der Bandenwerbung), die aber bis zur Veröffentlichung beseitigt sein sollten. Ansonsten überzeugten Stabilität und Performance auf ganzer Linie.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Realitätsnahes Fußballerlebnis mit überragender Ballphysik
- ➕ Next-Gen-Grafik, die mit Detailreichtum überzeugt
- ➕ Spieler-Editor, mit dem man eigene Fußballer anhand von Fotos erstellt
- ➕ Schiedsrichter verhalten sich wirklichkeitsnah
- ➕ Eingängige Steuerung
- ➕ Komfortable Replay-Funktion
- ➕ Ausgewogener Schwierigkeitsgrad erleichtert Einstieg für Anfänger
- ➖ Wenige Lizenzen
- ➖ Soundkulisse während der Matches ziemlich mau
- ➖ Vergleichsweise geringer Umfang

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

**PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 90**

# GEBOREN FÜR COMEDY.

HUMOR IST IHR LEBEN: DIE WITZIGSTEN COMEDIANS DEUTSCHLANDS GIBT'S AUF COMEDY CENTRAL.

MUNDSTUHL

INGO APPELT

RUTH MOSCHNER

KNACKI DEUSER

OLAF SCHUBERT

JOHANNES FLÖCK

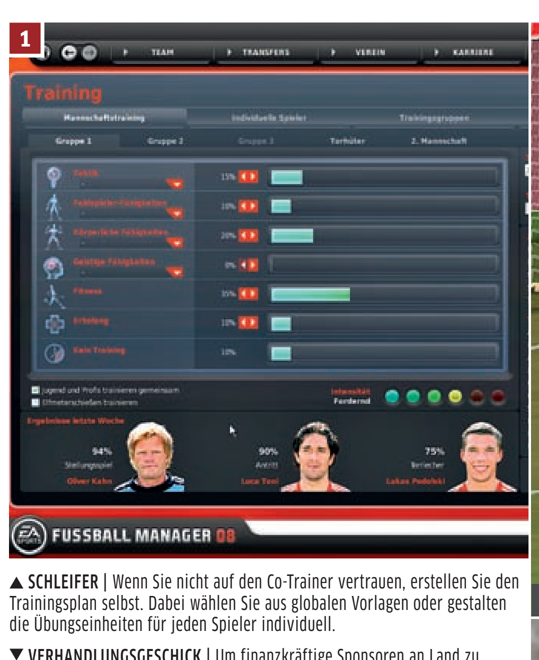
ATTIK KARGAR

SVEN NAGEL

COMEDY CENTRAL

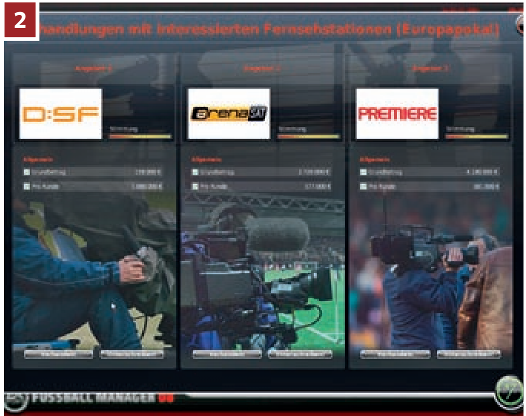
DER ERSTE COMEDY SENDER IM FREE-TV.

www.comedycentral.de




▲ **SCHLEIFER** | Wenn Sie nicht auf den Co-Trainer vertrauen, erstellen Sie den Trainingsplan selbst. Dabei wählen Sie aus globalen Vorlagen oder gestalten die Übungseinheiten für jeden Spieler individuell.

▼ **VERHANDLUNGSGESCHICK** | Um finanzkräftige Sponsoren an Land zu ziehen und ertragreiche Verträge abzuschließen, gilt es, in den Gesprächen die richtige Taktik zu verfolgen.






**SPANNEND** | Die 3D-Partien gestalten sich nervenaufreibender als die anderen Modi, sind aber hier und da fehlerhaft.




**RASANT** | Während der Matches stellen Sie mit wenigen Klicks Ihre Strategie um und erkennen direkt die Auswirkungen.



# Fußball Manager 08

**Von:** Sebastian Weber

Mit einigen Neuerungen im Gepäck lädt Electronic Arts Sie wieder in die Chefetage Ihres Lieblingsvereins ein.

Alle Jahre wieder schickt Publisher Electronic Arts neben dem aktuellen FIFA ein weiteres Fußballpferd ins Rennen: die Wirtschaftssimulation Fußball Manager 08. Anders als bei den Kickern, die Sie selbst über den Rasen scheuchen, ziehen Sie hier als Manager die Strippen im Hintergrund. Ob Nationalmannschaft, Erste Bundesliga, spanische Liga: Dank umfangreicher Lizenzausstattung finden Sie Ihre Lieblingsmannschaft oder erstellen eine eigene. Haben Sie das erledigt? Dann auf, den Laden schmeißen!

**Entsprechend tabellen- und statistiklastig** kommt der Fußball Manager 08 daher – in diesem Jahr ausführlicher denn je. Was Kenner der Serie wahrscheinlich in einen Freudentaumel stürzt, schreckt Einsteiger womöglich auf den ersten Blick ab. Entwickler Bright Future hat aber vorgesorgt und unterstützt großzügig. Zu Beginn einer Runde taucht ein zentraler Übersichtsbildschirm auf, der dringliche Maßnahmen anzeigt. Ob Sie zu wenig Mitarbeiter eingestellt haben, der Star-Stürmer mit gebrochenem Knöchel flachfliegt oder Ihr Privatleben gerade den Bach runtergeht: Mit nur einem Klick auf das jeweilige Ereignis gelangen Sie in das passende Menü zur Problemlösung.

Ihre Aufgaben sind umfangreich: Zusammen mit einem Co-Trainer erstellen Sie Trainingspläne und entscheiden über die Aufstellung der ersten Mannschaft, der Reserve und der Jugend. Sind Sie sich nicht sicher, bitten Sie Ihren Kollegen um Rat, wobei seine Entscheidungen meist mit Vorsicht zu genießen sind. Einen Stürmer wie Miroslav Klose im Mittelfeld einzusetzen, bedeutet verschenktes Potenzial. Um Ihre Jungs schlagkräftig zu halten, sehen Sie sich auf dem Transfermarkt um und verpflichten frische Talente. Dabei kommt in diesem Jahr eine Neuerung zum Tragen: das Scouting. Ohne ausgiebiges und detailliertes Ausspähen der Aktiven erfahren Sie zu wenig über deren Stärken und Schwächen. Scouts bewahren Sie davor, Millionen für die Katze im Sack auszugeben.

**Der neue Stadion-Editor** erlaubt den Bau einer eigenen Fußballarena mit allem Drum und Dran: Von Banden über Tribünen bis hin zu Flutlichtanlagen und

AUF EXTENDED-DVD
● DEMO

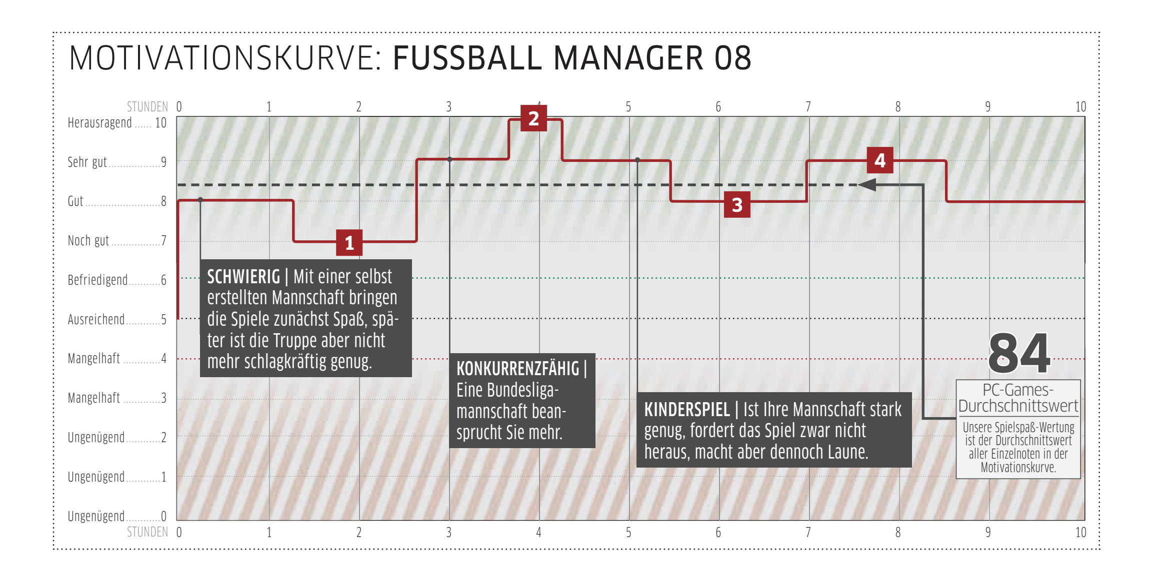
## MEINE MEINUNG | *Sebastian Weber*



### „Wie jedes Jahr souverän an der Tabellenspitze."

Electronic Arts macht es wieder einmal richtig: Das gute Spielprinzip des Vorgängers baut man mit sinnvollen Neuerungen wie dem Scouting oder dem Stadion-Editor sinnvoll aus und schafft so noch mehr Realitätsnähe. Lediglich die Spielerkarriere des eigenen Managers und der 3D-Modus kämpfen nach wie vor mit Kinderkrankheiten. Unterm Strich bekommen Fußball- und Wirtschaftssimulationsfans hier alles, was man von einem guten Manager erwarten darf. Schier unendlicher Umfang, Einsteigerhilfen für Anfänger (die bitter nötig sind) und viele Detaileinstellungen für Profis sorgen für lange und spannende Abende mit Ihrem Lieblingsverein.

## MOTIVATIONSKURVE: FUSSBALL MANAGER 08






**ÜBERFLÜSSIG** | Zwischensequenzen wie diese lassen sich im 3D-Modus ausblenden. Damit büßen die Partien aber an Atmosphäre ein.

**LESESTOFF** | Der Textmodus ist spannend geschrieben und erlaubt, zeitweise einzugreifen oder die Taktik der Mannschaft zu ändern.

Dächern stehen über 400 Objekte zur Wahl. Da schustern Sie garantiert Ihren Traumplatz zusammen.

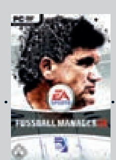
Der restliche Spielablauf? Alles wie immer! Sie kümmern sich um die Mannschaft, planen Freizeitaktivitäten oder Trainingsspiele, ziehen Sponsoren an Land, geben Interviews, verbessern die Fanarbeit und so weiter. Erscheint Ihnen der Aufgabenumfang zu gewaltig, delegieren Sie wie Ihr Chef im richtigen Leben die Arbeit an pflichtbewusste Untergebene.

Kommt es nach all dem Training und den Transfers zum Spiel, verlangt der **Fußball Manager 08** eine Entscheidung von Ihnen: Sie haben die Wahl, sich das Spiel im 3D-Modus anzusehen, im Textmodus mitzulesen, im Videotext alle Matches gleichzeitig zu verfolgen oder sich das Ergebnis der Partie per Sofortberechnung direkt ausgeben zu lassen. Vor allem der 3D-Modus und die Sofortberechnung führen aber zu seltsamen Ergebnissen. Die Live-Vorführung deckt Schwächen in der KI auf: Keine Seltenheit sind Pässe ins Leere oder Kicker, die sich vom Ball fernhalten. Entscheiden Sie sich dafür, dass Ihr Manager aktiv in der Mannschaft spielt, steuern Sie zwar einen Kicker auf dem Platz, haben aber nicht zwingend mehr Spaß.

**Die Bedienung des Ballakrobaten** erinnert an **FIFA**, kann aber nicht mithalten. Die Partien gestalten sich träge. Je nach Position stehen Sie da und warten auf den Ball, zum Schuss kommen Sie nur selten. Grafisch wirken die 3D-Spiele altbacken. Die Engine setzt sich aus einer Mischung des aktuellen **FIFA** und vorangegangener Spiele der Serie zusammen. Entsprechend detailarm wirken die Fußballer und das Stadion.

Die Sofortberechnung orientiert sich an den Stärken der beiden Mannschaften, die gegeneinander antreten, doch ein Ergebnis von 10 zu 1 bei einer Partie FC Bayern München gegen den Hamburger SV klingt so realistisch wie ein Fußball-WM-Titel für Finnland. Wer mit einer schwachen Mannschaft zur Sofortberechnung greift, geht meist in einem Schützenfest unter. Der Textmodus hat sich als optimal erwiesen, er fasst das Geschehen auf dem Platz spannend zusammen. Außerdem haben Sie jederzeit die Möglichkeit, in das Match einzugreifen, woraus akzeptable Ergebnisse hervorgehen. ❑

## FUSSBALL MANAGER 08



Ca. € 45,-
30. Oktober 2007

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Bright Future GmbH
**Titel vom selben Entwickler:** Fussball Manager 07 | Fussball Manager 07: Verlängerung
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache (Untertitel):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Die 3D-Partien erinnern an FIFA 08: Die Spieler sind wenig detailliert, das Stadion und dessen Hintergrund bestehen aus verwaschenen Texturen.
**Sound:** Songs aus den aktuellen Charts untermalen die Menüs, die Kommentatoren analysieren passend, kommen im Zeitraffer aber nicht mit.
**Steuerung:** Leicht zu erlernende Bedienung mit vielen Hilfestellungen und Tipps.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Managermodus an einem PC
**Zahl der Spieler:** 2 bis 4

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** P4 1,8 GHz/Athlon XP 2500+, 512 MB RAM, Grafik: Geforce 6600 GT/Radeon 9600 Pro
**Empfehlenswert:** P4 mit 3,2 GHZ/Athlon 64 3800+, 1 GB RAM, Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro

### JUGENDEIGNUNG

Das Spiel ist uneingeschränkt für Jugendliche geeignet, es gibt keinerlei Gewaltdarstellung. Für Jüngere ist der Titel aber sicherlich zu komplex.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

**Testversion:** Beta 9 542
**Spielzeit (Std.:Min.):** 10:00

Unsere Testversion lief fehlerfrei und wies auch in Sachen Performance keine Probleme auf.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Umfangreiche Lizenzausstattung
- ➕ Leicht zu bedienender Stadion-Editor
- ➕ Viele Hilfebildschirme erleichtern den Einstieg
- ➕ Transfermarkt realitätsnah
- ➕ Überarbeitete Menüs mit mehr Übersicht und in Vereinsfarben
- ➕ Managerverhalten wirkt sich wirklichkeitsnah auf Spieler aus
- ➖ Für Anfänger erschlagender Umfang
- ➖ 3D-Grafik technisch veraltet
- ➖ Spielerkarriere mit dem Manager erweist sich als langweilig
- ➖ Unrealistische Ergebnisse im 3D-Modus und bei der Sofortberechnung

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **84**

**DETAILLIERT** | Die Fahrzeuge sind den Originalen nachempfunden. Sogar Federung (A, kl. F.) und Bremssattel (B) sind klar zu erkennen. Auch der Matsch (C) ist beeindruckend.

**ÜBERSICHT** | Alle Anzeigen sind gut ablesbar.






# Sega Rally

**Von:** Sebastian Thöing

Großartige Grafik, das brandneue Deformations-Feature und der schönste Matsch der Spielegeschichte – Sega Rally ist Arcade-Racing in Reinkultur.

Tetsuya Mizuguchi gehört zu den Superstars der japanischen Spiele-Industrie: Er erschuf 1995 das kultige Arcade-Rennspiel **Sega Rally**. Zuerst erschien es auf dem Sega Saturn, später auch für den PC. Seinen größten Erfolg verbuchte der Titel jedoch als Automatenspiel. 2007 erlebt **Sega Rally** unter neuer Regie eine Renaissance. Der Name bleibt gleich, das Spielgefühl auch. Nur die Grafik verdeutlicht, dass wir mittlerweile im 21. Jahrhundert leben.

**Die Grafik ist es auch**, die auf Anhieb gefällt. Zwar wirkt sie nicht realistisch, passt aber aufgrund der durchweg gesättigten Farben zum Arcade-Anspruch des Titels. Sega selbst nennt es die „110 Prozent perfekte Welt". Man kann es kaum passender formulieren. Vögel kreisen über den Rennstrecken, Züge rasen über Brücken, die Sonne kitzelt den virtuellen Horizont und schafft ein malerisches Ambiente. Fast könnte **Sega Rally** als romantisches Gemälde durchgehen, preschten Sie nicht mit Ihren vor PS nur so strotzenden Boliden durch die zauberhaften Landschaften.

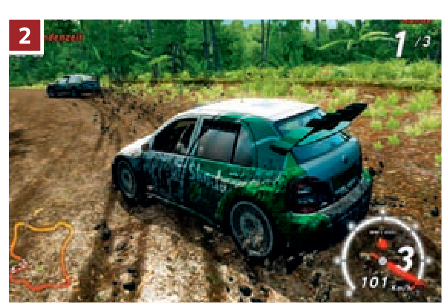
Spätestens dann ist es nämlich vorbei mit der Romantik. Um die rasanten Kurse zu meistern, stehen Ihnen mehr als 30 lizenzierte Fahrzeuge zur Verfügung, die dank des grandios aussehenden 3D-Matsches von Runde zu Runde dreckiger werden. Vom Fiat Punto über den Golf V GTi bis hin zum RUF Rt 12 ist alles vertreten. Trotz dieser Vielfalt sieht die Praxis eintönig aus: Alle Karossen fahren sich nahezu identisch. Damit verschenkt **Sega Rally** Potenzial. Klar, der Titel hat nichts mit einer Simulation zu tun, aber ein bisschen mehr Abwechslung hätte auf Dauer frischen Wind ins Raserleben gebracht – da auch die Zahl der Rundkurse eher mau ausfällt. In der Theorie sind die 30 Pisten zwar ausreichend, aber nicht, wenn es in Wirklichkeit nur 15 sind. Die zweite Hälfte besteht nämlich aus den gleichen Etappen, nur sind diese gespiegelt und mit einer anderen Ausleuchtung versehen.

**Dafür entschädigt** das Deformations-Feature. Je mehr Runden Sie auf einem Parcours drehen, desto tiefere Furchen bilden sich auf der Strecke. Diese machen sich dank Force-Feedback-Effekt am Gamepad oder Lenkrad bemerkbar. Nutzen Sie die Tastatur, bleibt Ihnen dieses Element verborgen. Die

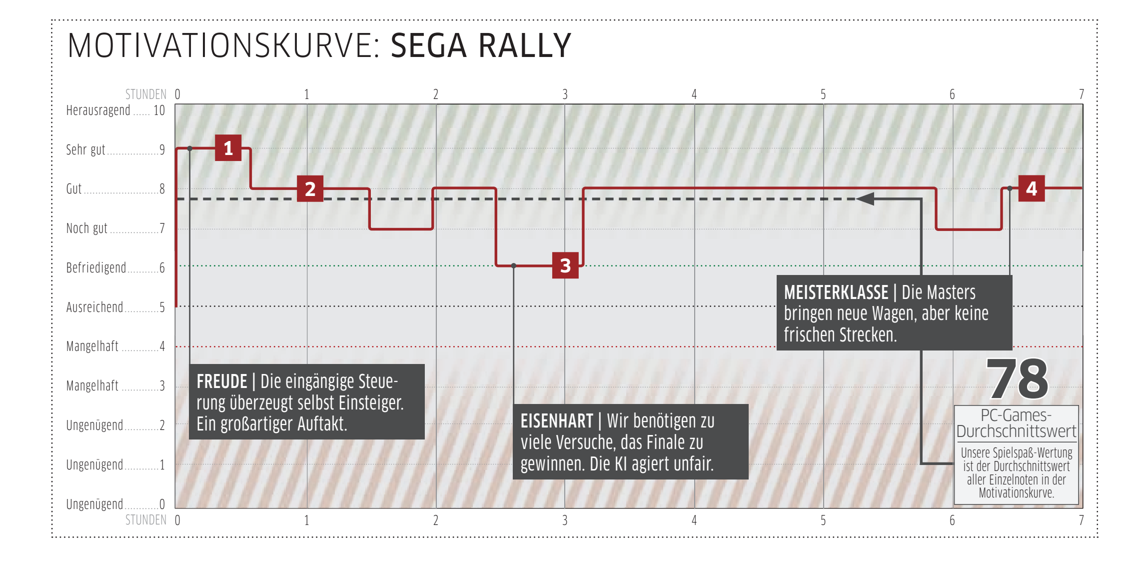


◀ **EINFACH** | Die Steuerung ist eingängig, die Grafik ist brillant. Die ersten Runden sind pure Unterhaltung.

▶ **DÉJÀ-VU-ERLEBNIS** | Langsam wiederholen sich die Strecken. Vieles haben wir bereits gesehen. Aber die Gegner werden härter, was Einsteiger und Profis gleichermaßen fordert.



## MOTIVATIONSKURVE: SEGA RALLY








**UNFAIR** | Das Finale der Premier-Klasse ist hart. Wir wiederholen die Rennen mehrmals, scheitern aber immer wieder an der unrealistischen KI.



**MOTIVATIONSSCHUB** | Dank neuer Autos steigt die Motivation wieder. Vor allem leistungsstarke Wagen wie der Audi quattro fordern den Fahrer.

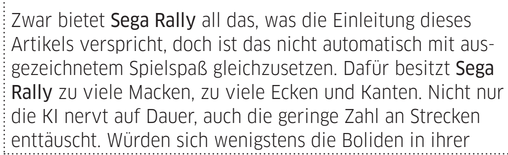
Deformation ist nicht bloß schnödes Beiwerk: Wenn Sie in den Rillen statt auf losem Untergrund fahren, ist sowohl die Bodenhaftung als auch das Handling des Wagens wesentlich eingängiger.

**Allerdings kommen** dadurch auch Mankos in der KI zum Vorschein, schließlich erkennt man die Reifenspuren: Der Computer verlässt in den letzten Rennen einer Meisterschaft kaum die Ideallinie und leistet sich nur selten Fehler. Das führt bei Profis zu Langeweile ob der vorhersehbaren Fahrweise, bei Einsteigern sorgt es schon nach wenigen Minuten für Frust.

Doch einmal im Sog des Spiels, ist es schwer, wieder auszubrechen. Selbst wenn Sie nicht alle Herausforderungen mit voller Punktzahl abschließen, schalten Sie immer wieder neue Autos, schicke Designs für eben diese und Strecken frei. Das spornt an. Danach toben Sie sich im Schnellen Rennen oder im Mehrspielermodus aus – der bietet jedoch lediglich die Online-Herausforderung. Auf Unterhaltung durch den Splitscreen-Modus müssen Sie in der PC-Version verzichten. ❑

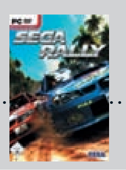
## MEINE MEINUNG | *Sebastian Thöing*

„Ein Spiel für den kurzen, aber knackigen Rennspaß zwischendurch."



Zwar bietet **Sega Rally** all das, was die Einleitung dieses Artikels verspricht, doch ist das nicht automatisch mit ausgezeichnetem Spielspaß gleichzusetzen. Dafür besitzt **Sega Rally** zu viele Macken, zu viele Ecken und Kanten. Nicht nur die KI nervt auf Dauer, auch die geringe Zahl an Strecken enttäuscht. Würden sich wenigstens die Boliden in ihrer Fahrweise unterscheiden, man könnte über die geringe Zahl der Kurse hinwegsehen. Da dies jedoch nicht der Fall ist, bleibt Einsteigern nur die Kurzweil. Im Mehrspielermodus und im Schnellen Rennen bietet **Sega Rally** das, was man erwartet: puren Spielspaß. Langfristig motiviert es aber nur beinharte Genreanhänger.

## SEGA RALLY



Ca. € 50,-
28. September 2007

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Entwickler:** Sega Racing Studio
**Titel vom selben Entwickler:** Bisher keine
**Publisher:** Sega
**Sprache (Untertitel):** Deutsch (Deutsch)
**Zielgruppe:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Der schönste Matsch der Rennspielgeschichte! Detaillierte Fahrzeuge und interessant gestaltete Strecken.
**Sound:** Die Motorenklänge enttäuschen – hört sich ein brachialer Porsche hier doch eher wie ein zahmes Mäuschen an.
**Steuerung:** Glänzender Force-Feedback-Effekt per Gamepad oder Lenkrad. Steuerung per Tastatur gerade mal okay.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Einfache Rennen wie im Einzelspielermodus.
**Zahl der Spieler:** 2 bis 6 Spieler, optional auch mit KI-Gegnern.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Athlon 64 3500+/3,2 GHz Pentium 4, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO
**Empfehlenswert:** Athlon 64 X2 6000+/ Intel Core 2 Duo E6550, 2 GB RAM, Radeon HD2900 XT/Geforce 8800 GTS

### JUGENDEIGNUNG

**Sega Rally** ist absolut gewaltfrei und damit ohne Einschränkungen auch für minderjährige Spieler geeignet.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

**Testversion:** Pre-Master
**Spielzeit (Std.:Min.):** 7:00

Unsere Testversion entsprach zu 100 Prozent der Verkaufsversion. Es traten keinerlei Abstürze auf. Einzig ein paar Grafikprobleme trübten das Gesamtbild. Ein Neustart des Spiels behob diese Fehler jedoch.

### PRO UND CONTRA

- ＋ Packender Force-Feedback-Effekt mit Lenkrad oder Gamepad
- ＋ Bunte Grafik mit tollen Effekten
- ＋ Deformations-Feature mit Auswirkungen auf die Fahreigenschaften
- ＋ Im Schnellen Rennen oder Mehrspielermodus durchweg unterhaltend
- － KI mit ausgeprägtem Hang zur Ideallinie
- － Nicht genug Strecken
- － Kaum spürbare Unterschiede zwischen den Fahrzeugen
- － Motoren-Sounds überzeugen nicht
- － Auf Dauer öde Meisterschaften

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

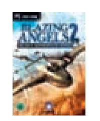
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

# Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.

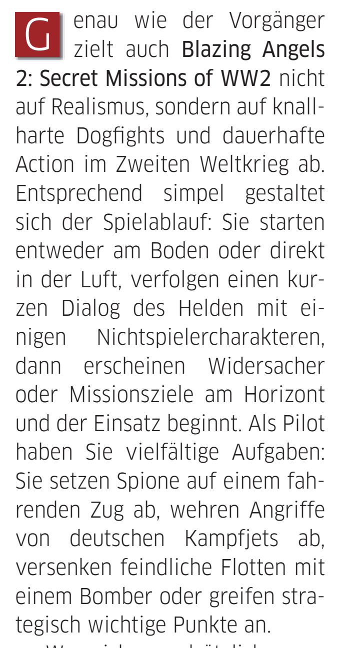



RUTSCHGEFAHR! | Um den Trick hinzubekommen, darf Ihr Pinguin nicht das Gleichgewicht verlieren. Die Mittelleiste hilft.



BLAZING ANGELS 2

## Secret Missions of WW2



Genau wie der Vorgänger zielt auch **Blazing Angels 2: Secret Missions of WW2** nicht auf Realismus, sondern auf knallharte Dogfights und dauerhafte Action im Zweiten Weltkrieg ab. Entsprechend simpel gestaltet sich der Spielablauf: Sie starten entweder am Boden oder direkt in der Luft, verfolgen einen kurzen Dialog des Helden mit einigen Nichtspielercharakteren, dann erscheinen Widersacher oder Missionsziele am Horizont und der Einsatz beginnt. Als Pilot haben Sie vielfältige Aufgaben: Sie setzen Spione auf einem fahrenden Zug ab, wehren Angriffe von deutschen Kampfjets ab, versenken feindliche Flotten mit einem Bomber oder greifen strategisch wichtige Punkte an.

Was sich grundsätzlich spannend und durchaus kurzweilig anhört, birgt jedoch eine Menge Frustpotenzial. So teilen sich die Einsätze in mehrere Checkpoints auf. Stürzt Ihr Flieger zwischen zwei Speicherpunkten vom Himmel, startet die Schlacht am ersten der beiden neu. Dabei kann es jedoch vorkommen, dass der Gegner Sie kurz vor Ende des Levels abschießt und Sie die vergangenen fünf oder zehn Minuten immer wieder aufs Neue abarbeiten, da Ihr Fluggerät beschädigt wieder in die Luft geht.

Die Steuerung samt Einstellung ist ebenfalls nicht optimal. Während **Blazing Angels 2** mit Maus und Tastatur aufgrund der enormen Reichweite der Mausbewegungen einen Tisch von gigantischen Ausmaßen benötigt, erkennt das Programm Joysticks und Gamepads nicht immer einwandfrei. So bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich durch den seitenlangen Einstellungswust zu kämpfen. Auch grafisch ist die Flugzeugballerei durchwachsen: Die Flieger sind recht detailliert gestaltet und glänzen wunderbar im Sonnenlicht, dagegen überzeugen die restlichen Texturen nur selten. (web) ❑

**FAZIT** Kurzweiliges Action-Spiel, das für zwischendurch geeignet ist, aber auf Dauer nicht motiviert.

UBISOFT | 13.9.2007 | CA. € 50,-



LÄPPISCH | In den Luftkämpfen funktioniert stets die Taktik, abzubremsen und damit hinter den feindlichen Jets zu bleiben. Auf diese Weise schießen Sie die Gegner schnell vom Himmel.



## Könige der Wellen



Parallel zum Kinostart von **Könige der Wellen** bringt Ubisoft das gleichnamige Spiel heraus. Darin schlüpfen Sie in die Charaktere des Animationsstreifens und stürzen sich mit Ihrem Surfbrett à la **Tony Hawks** in die Wellen. Auf diversen Kursen gilt es, durch coole Tricks Punkte zu sammeln. Sind bestimmte Voraussetzungen in den Levels erreicht, schalten Sie neue Küstenabschnitte, Charaktere und Surfboards frei. Die Grafik ist detailliert, die Surfer sind putzig animiert. Die Steuerung – vor allem per Gamepad – funktioniert perfekt. (web) ❑

**FAZIT** Grafisch hübsches Fun-Sport-spiel mit geringem Tiefgang, das dennoch nicht nur Kindern Spaß macht.

UBISOFT | 13.9.2007 | CA. € 30,-



BATTLESTRIKE

## Der Widerstand



Weltkriegs-Shooter gibt es wie Sand am Meer, gute Vertreter dieser Art dagegen weniger. **Battlestrike: Der Widerstand** zählt zu den lieblos zusammengestöpselten Exemplaren. Als Partisan kämpfen Sie an der Ostfront gegen die Wehrmacht. Ihre Gegner, bei denen fehlende Intelligenz durch tödlich-unfaire Zielgenauigkeit ersetzt wurde, fallen meist von allen Seiten über Sie her. Grafisch ist **Battlestrike** trotz der **Chrome**-Engine Standardkost, läuft damit aber noch auf schwächeren Rechnern. Gelegenheitsspieler riskieren bei 20 Euro Kaufpreis einen Blick, Profis greifen zum erheblich besseren **Call of Duty 2**. (rh) ❑

**FAZIT** Tumbe Weltkriegsballerei mit strunzdummen Gegnern im altbekannten Szenario.

DTP | 28.8.2007 | CA. € 20,-



FLIESSBANDARBEIT | Die feindlichen Soldaten treffen höllisch gut und tauchen aus den unmöglichsten Ecken auf. Rar gesäte Erste-Hilfe-Pakete machen die Sache nicht leichter.




neuheiten

Ab 20.11.07 erhältlich!
9,99 €*

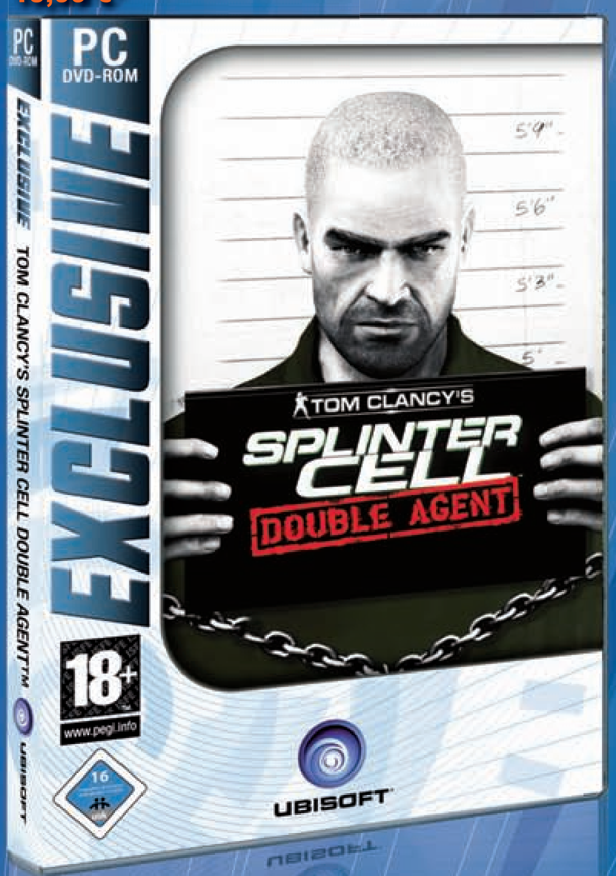



Ab 16.01.07 erhältlich!
15,99 €*




vorläufiges Cover

Ab 20.11.07 erhältlich!
15,99 €*




Ab 22.10.07 erhältlich!
15,99 €*




Überall im Handel erhältlich!

*unverbindliche Preisempfehlung.

UBISOFT EXCLUSIVE

Diese und viele weitere Produkte finden Sie unter **www.rondomedia.de**

WILDLIFE PARK 2

# Marine World



Das zweite (nicht selbstständig laufende) Add-on zu **Wildlife Park 2** dreht sich um Tier-Attraktionen im kühlen Nass. Die Kampagne umfasst acht neue Missionen, in denen Sie sich beispielsweise das Kleingeld für die Rettung eines gestrandeten Narwals verdienen oder einen gruseligen Park mit See-Ungeheuern bauen; die Karten dürfen Sie ebenso im Freien Spiel wählen. Unter den 23 zusätzlichen Wasserbewohnern sind diverse Wale, Sägerochen, Kragenhaie, Lederschildkröten, lustige Seeotter und Riesenzackenbarsche.

Sie erfreuen die Besucher mit entsprechend thematisch angepassten Attraktionen wie Souvenirwracks, Shrimps-Imbissen, U-Boot-Fahrten oder einer Schiffsschaukel. Höhepunkt: Sie trainieren Ihre Tierchen mit Tunnel, dem Pinguin-Punch oder Delfinbällen und führen schließlich Shows auf.

Im Prinzip setzt **Marine World** auf bewährte Kost. Der eine oder andere Punkt auf der vom Hauptprogramm bekannten Wunschliste bleibt unangetastet: Die suboptimale Bedienung beziehungsweise Kamerasteuerung etwa, der Wirtschaftspart oder die wenig attraktiven Texturen – aber gut, das kann man von einem Zusatz-Pack eher nicht verlangen. (as) ❑

**FAZIT** Das neue Add-on bietet entspannende Aufbau- und Wirtschaftsstrategie für Fischliebhaber, allerdings ohne wirkliche Überraschungen.

DEEP SILVER |
31.8.2007 | CA. € 18,-



**FISCH-SHOW** | Zwei der neuen Wasser-Attraktionen: Das Unterwasser-Kino und das Seepferdchen-Hotel warten auf zahlungskräftige Gäste, die die Kassen füllen.



**SCHAUKASTEN** | Gleich in der ersten Mission strandet bei uns ein Narwal. Wir beuten ihn gnadenlos aus, schließlich brauchen wir viel Geld für den Hubschrauberflug ans Meer.

SAM & MAX

# Season One



Wie erzählt man eine Geschichte über limosüchtige Kinderstars, machthungrige Esoteriker, eine wilde Präsidentschaftswahl sowie Reisen zum Mond, ohne dabei den Spieler zu überfordern? Ganz einfach: Man zerteilt die Handlung in kleine Häppchen.

Die Einsätze der turbulenten „Ordnungshüter" Sam und Max enden meist in Chaos und Zerstörung. **Season One** bietet gleich sechs solcher Fälle, jeder davon mit etwa zwei Stunden Spielzeit – ganz ähnlich wie bei einer TV-Serie. Aufgrund häufiger Bezüge zu vergangenen Ereignissen sollte man die Folgen der Reihe nach spielen. Und das macht Spaß: Jeder Fall ist vollgestopft mit schrillen Charakteren und brüllkomischen Dialogen. Telltale Games, das Team um Dave Grossman (unter anderem **Day of The Tentacle**, **Monkey Island**), inszeniert die Episoden als bissigen Comedy-Klamauk voll satirischer Respektlosigkeit. Stimmig ist auch die comichafte 3D-Grafik, nahezu perfekt die musikalische Untermalung. Dass die Rätsel viel zu leicht sind, manche Charaktere und Schauplätze zu oft auftauchen – verschmerzbare Mankos.

Nachdem **Season One** bereits auf Englisch erhältlich ist (Wertung in PC Games 07/2007: 81 Punkte), legt Jowood nach – und liefert alle sechs Episoden in einer Schachtel mit Handbuch und Poster aus. Das Besondere: Während der Installation ist neben englischer auch erstmals deutsche Sprachausgabe wählbar! Die klingt zwar nicht ganz so gut wie die des brillanten Originals, erhält aber meist den pfiffigen Humor. Einige Texturen wie Plakate und Straßenschilder wurden übersetzt, andere jedoch nicht. Das mag uneinheitlich sein, stört aber kaum. Klasse: Die geniale Musical-Szene in Episode 4 wurde nicht nachsynchronisiert! Schade: Ausgerechnet sie enthält keine Untertitel. (fs) ❑

**FAZIT** Gute deutsche, geniale englische Sprecher – zum Glück darf man wählen!



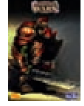
JOWOOD |
5.9.2007 | CA. € 30,-



▲ **UNSCHLAGBAR** | Der Hund Sam und sein psychopathischer Kumpelhase Max bilden ein unvergleichliches Duo. Ohne Rücksicht auf andere (und so oft wie möglich auch mit Gewalt) lösen sie die Kriminalfälle auf ihre ganz eigene Art.



▶ **GELUNGEN** | Neben Englisch und Französisch steht auch deutsche Sprache zur Wahl. Die meisten Rollen sind gut besetzt – der sadistische Max plappert etwa mit der deutschen Stimme von Bart Simpson.



BLITZKRIEG 2

# Die Befreiung



Fans des mittlerweile zwei Jahre alten **Blitzkrieg 2** bekommen reichlich Nachschub: **Die Befreiung** schickt Sie aufseiten der Alliierten oder Deutschen in Gefechte rund um die Westfront des Zweiten Weltkriegs. Dort rangeln Sie in typisch pixeliger **Blitzkrieg 2**-Manier in Italien, Frankreich, den Niederlanden und Belgien. Die Entwickler haben das Augenmerk auf historisch akkurate Einheiten und Schauplätze gelegt. So entstammen alle Einheiten, Waffen und Fahrzeuge realen Vorbildern.

Auch die Schlachten, die Sie austragen, haben zu jener Zeit wirklich stattgefunden. Optional einblendbare Hintergrundinformationen versorgen Realismusfreunde mit handfesten Informationen über die damaligen Begebenheiten. In den zwei frischen Kampagnen mit jeweils vier Kapiteln rollen Sie mit neuen Fahrzeugen wie etwa dem Sturmtiger oder dem Marder 2 auf das Schlachtfeld. Fans der Serie und Echtzeit-Strategie-Experten haben mit **Blitzkrieg 2: Die Befreiung** ordentlich Spaß. Einsteiger beißen sich aber am knackigen Schwierigkeitsgrad die Zähne aus. So sind schon die ersten Missionen eine knüppelharte Prüfung für unerfahrene Pixelkommandeure. Zudem schreckt die veraltete Grafik in Zeiten von Titeln wie **Company of Heroes** ab. (rh)

**FAZIT** Historisch korrekte, aber grafisch unbefriedigende Weltkriegs-Strategie. Nur für Profis!

CDV | 4.10.2007 | CA. € 20,-



**SCHUTT UND ASCHE** | Städte wie diese bilden die Kulisse für wilde Gefechte. Häuser dienen als Deckung für Soldaten und zerbröseln unter Beschuss. Nach dem Gefecht steht hier kein Gebäude mehr.



**UNTERZAHL** | In der deutschen Kampagne hält der Spieler mit mehreren kleinen Einheiten die vorrückenden alliierten Kräfte auf. Wer hier nicht strategisch vorgeht, sieht schnell das Aus.

# Fantasy Wars

Zugegeben, der Titel ist nicht sonderlich einfallsreich. Doch wer sich davon nicht abhalten lässt, bekommt mit **Fantasy Wars** ein solides Runden-Strategiespiel serviert, das dem König der Branche, **Heroes of Might and Magic 5**, nicht nur optisch verblüffend ähnlich sieht.

Zu Beginn des Abenteuers wählen Sie eine von drei Kampagnen: Entweder ziehen Sie mit den Menschen in die Schlacht oder Sie schlagen sich auf die Seite der Orks oder der Elfenallianz. Jedes Volk wird von einem Helden angeführt. Die Geschichte wird in quietschbunter Spielgrafik erzählt, danach geht es in die Strategieperspektive. Die besteht aus Sechsecken, auf denen Sie Ihre Armee strategisch sinnvoll platzieren. Jedes Feld bietet dabei diverse Eigenschaften, die sich auf die Kämpfe auswirken. Stellen Sie einige Bogenschützen auf einen Berg, haben etwa Nahkämpfer gegen den Pfeilhagel keine Chance. Die Kämpfe laufen nacheinander ab, erst attackiert der Angreifer, danach der Verteidiger. Manchmal hüpft die Kamera dabei in eine spielerisch nutzlose, aber nett anzuschauende 3D-Perspektive. Für Ihre Aufträge, etwa Städte von marodierenden Ork-Horden zu befreien, haben Sie nur eine begrenzte Anzahl an Spielzügen zur Verfügung, was den anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad noch um einen Tick erhöht. Mit Gold, das Sie in verlassenen Dörfern oder Verstecken finden, stocken Sie Ihre Armee um dringend benötigte Kämpfer auf. Die steigen durch gewonnene Gefechte im Rang auf und werden damit mächtiger. Zusätzlich verstärken Sie Ihre Mannen mit Artefakten, die zusätzliche Boni verleihen. Runden-Strategen sollten ruhig einen genaueren Blick auf **Fantasy Wars** riskieren. (rh)

**FAZIT** Solide Runden-Strategie mit starker Ähnlichkeit zum Klassenprimus **Heroes of Might and Magic 5**.

THQ | 26.10.2007 | CA. € 50,-



▲ **PFEILHAGEL** | Unsere Bogenschützen nehmen einen Trupp Orks unter Beschuss. Die haben dank dicker Mauern aber hervorragenden Schutz und nehmen kaum Schaden.



▶ **EINGEPACKT** | Vor dem Abenteuer stellen Sie Ihre individuelle Streitmacht zusammen. Dabei ist eine sinnvolle Kombination aus Nah- und Fernkämpfern für das Überleben unerlässlich.



# Tarr Chronicles



Seit **Darkstar One** von 2006 (PC-Games-Wertung: 84%) gab es für Hobby-Weltraumpiraten kein nennenswertes Futter mehr. Nun schicken sich die Entwickler von Paradox Interactive an, diesen Hunger zu stillen.

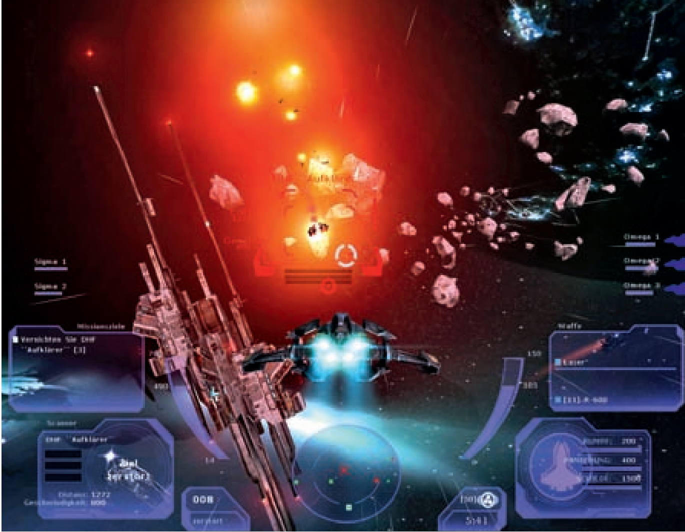
In ferner Zukunft gerät die Menschheit in einen finsteren Konflikt: Während eine mysteriöse Macht ganze Welten verschlingt und die Galaxie mit Finsternis überzieht, kämpfen Sie eine verzweifelte Schlacht gegen die außerirdischen De'Khette. Als Anführer eines Elitegeschwaders stürzen Sie sich in die abenteuerliche Geschichte rund um uralte Artefakte. Die Missionen sind dabei in mehrere Abschnitte unterteilt, jeweils unterbrochen von Zwischensequenzen. So beschützen Sie etwa einen Konvoi, der einige im Weltall treibende Ruinen untersuchen will. Dabei wehren Sie feindliche Jäger ab, räumen den Weg von Minen frei oder kämpfen gegen mächtige Raumkreuzer. Ihren Raumer steuern Sie dabei mit den „WASD"-Tasten, unterstützt von der Maus. Die Gefechte sind actionreich gestaltet und überraschend kurzweilig. So fahren Sie nur kurz mit dem Zielkreuz über den Widersacher, schon schalten Ihre Raketen auf das Ziel um.

Zwischendurch geht es in den Hangar, wo Sie Ihr Schiff mit einer Vielzahl von Verbesserungen ausstatten. Auf Wunsch geht das auch automatisch. Leider fehlt es dabei am Balancing: Wählen Sie etwa die langsamste, bestbewaffnete Variante, ist Ihr Jäger so mächtig, dass Sie Feinde mit einer einzigen Rakete vom Himmel holen.

Die ansprechende Grafik und die actionreichen Gefechte lassen dennoch jede Menge Stimmung aufkommen und sind für einige Stunden sehr unterhaltsam. (rh) ❑

**FAZIT** Gut aussehender Weltraum-Shooter mit spannenden Gefechten und zahlreichen Bastelmöglichkeiten.

DEEP SILVER | 28.9.2007 | CA. € 30,-





▲ **FEUERWALZE** | Der Weltraum von **Tarr Chronicles** ist gelungen und wirkt sehr glaubwürdig. Erwischen Sie Ihren Gegner im Gefecht, gibt es zur Belohnung eine satte Explosion.

◀ **BIZARR** | Immer wieder stoßen Sie auf Hinterlassenschaften der „Vorväter", einer Rasse längst ausgestorbener Außerirdischer. Beim Untersuchen der Bruchstücke geraten Sie in einen Hinterhalt der fiesen De'Khette.



# Death to Spies



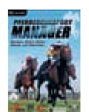
Der Name ist Programm: Diesem Agenten wünscht man tatsächlich den Tod. In der Rolle eines sowjetischen Sam Fisher (Held der **Splinter Cell**-Reihe) erleben Sie knüppelharte Einsätze im Zweiten Weltkrieg. Dabei sind die Missionsbeschreibungen ungenau und die KI erinnert an ein Stück Brot: Erledigen Sie einen Gegner, bekommt das keiner der Nazischergen mit, solange sich die Leiche außerhalb des Sichtfeldes befindet – selbst wenn Sie zur Maschinenpistole ohne Schalldämpfer greifen. An anderer Stelle wird urplötzlich ein Alarm ausgelöst und ein ganzes Lager Soldaten stürmt auf Sie zu – frustrierend. Einzig die Grafik ist solide. (web) ❑

**FAZIT** Anspruchsvolle Kost für Hardcore-Spieler, alle anderen: Finger weg!

THQ | 28.9.2007 | CA. € 50,-



**SCHLEICHFAHRT** | Wie im Genre üblich gilt es, unentdeckt an Ihre Gegner heran- oder an ihnen vorbeizukommen. Bei **Death to Spies** bringt Sie aber nur der Griff zur Waffe ans Levelende.



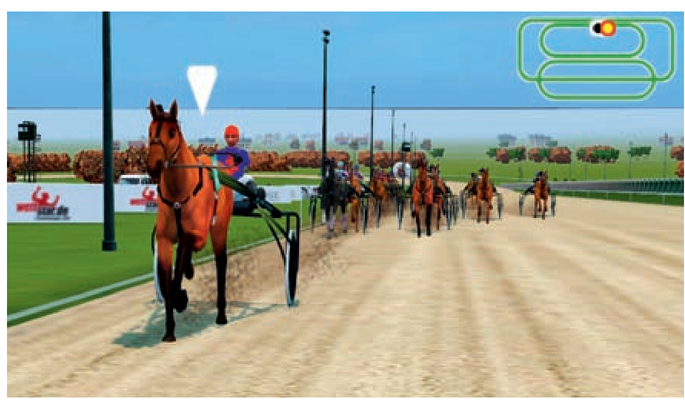
# Pferderennsport Manager



Ob Trab oder Galopp, Pferderennen erfreuen sich – vor allem bei Wettbegeisterten – großer Beliebtheit. Im **Pferderennsport Manager** bauen Sie einen eigenen Stall auf, kaufen Klepper, trainieren sie und lassen die Gäule an Rennen teilnehmen. Oder aber Sie starten eine Karriere als Jockey und arbeiten sich in der Rangliste nach oben. Die dritte Spielvariante: Wetten Sie auf die Ergebnisse der Rennen. Problem des Spiels: Schummler können mithilfe des Pferde-Editors alle Tiere auf die maximalen Fähigkeitswerte setzen – auf diese Weise gehen Herausforderung und Spaß verloren. (web) ❑

**FAZIT** Akzeptabler Manager für Pferdeliebhaber, spielerisch und grafisch solide. Jedoch ohne Langzeitmotivation.

DAEDALIC | 31.10.2007 | CA. € 30,-

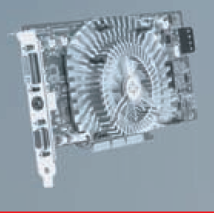


**ANGEMESSEN** | Optisch präsentieren sich die Rennen zwar nicht zeitgemäß, aber für ein Manager-Spiel durchaus solide. Lediglich die Streckendetails wirken altbacken.

# ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





## MAINBOARDS

| ABIT | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| NF-M2SV | µATX, S, V, L, sA | AM2 / nF405 | D2+ | 47,- |
| AN52 | S, GL, sA | AM2 / nF520 | D2+ | 59,- |
| AN-M2HD | µATX, S, V, GL, sA | AM2 / nF630a | D2+ | 79,- |
| Fatal1ty FP-IN9 | S, GL, sA | 775 / nF650i-SLI | D2+ | 99,- |
| IP35-E | S, GL, sA | 775 / P35 | D2 | 89,- |
| IP35 | S, GL, F, sA | 775 / P35 | D2 | 109,- |
| IN9 32X-MAX „Beast“ | S, GL, sA | 775 / nF680i-SLI | D2+ | 169,- |

| ASROCK | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| AM2NF3-VSTA | S, L, sA | AM2 / nF3 | D2 | 47,- |
| ALiveNF6G-VSTA | µATX, S, V, L, sA | AM2 / nF430 | D2 | 44,- |
| ALiveNF5-eSATA2+ | S, GL, sA | AM2 / nF520 | D2 | 59,- |
| ALiveNF7G-HD | µATX, S, V, GL, sA | AM2 / nF630a | D2 | 54,- |
| K7S41GX | µATX, S, V, L | A / 741GX | D | 43,- |
| ConRoe1333-eSATA2 | S, GL, sA | 775 / 945P | D2 | 69,- |
| ConRoe1333-D667 | µATX, S, V, GL | 775 / 945GC | D2 | 42,- |
| ConRoe1333-DVI/H | S, V, GL | 775 / 945G | D2 | 59,- |
| ConRoe1333-GLAN | S, GL | 775 / 945GC | D2 | 54,- |
| ConRoe1333-1394 | µATX, S, F, GL | 775 / 945GC | D2 | 54,- |
| 4Core1333-Viiv | S, GL, F, sA | 775 / P965 | D2 | 89,- |

### *Externe 500 GB Festplatte*

### WD My Book Essential

- WDG1U5000E
- 500 GB Kapazität
- 7.200 UPM
- 16 MB Cache
- USB 2.0

**109,-** Western Digital®

| GIGABYTE | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| MA69VM-S2 | µATX, S, V, GL, sA | AM2 / 690V | D2 | 52,- |
| M61PM-S2 | µATX, S, V, GL, F, sA | AM2 / nF430 | D2 | 59,- |
| M61P-S3 | S, V, GL, F, sA | AM2 / nF430 | D2 | 64,- |
| M52S-S3P | S, GL, sA | AM2 / nF550 | D2 | 54,- |
| M56S-S3 | S, GL, F, sA | AM2 / nF560 | D2 | 69,- |
| M68SM-S2 | µATX, S, F, V, GL, sA | AM2 / nF630a | D2+ | 59,- |
| G31MX-S2 | µATX, S, V, GL | 775 / G31 | D2 | 69,- |
| P31-DS3L | S, GL | 775 / P31 | D2 | 74,- |
| G33M-DS2R | µATX, S, V, GL | 775 / G33 | D2 | 99,- |
| G33M-S2H | µATX, S, F, V, GL | 775 / G33 | D2 | 104,- |
| P35-DS3L | S, GL | 775 / P35 | D2 | 89,- |
| P35-DS3 | S, GL, sA | 775 / P35 | D2 | 99,- |
| P35-DS3R | S, GL, sA | 775 / P35 | D2 | 109,- |
| P35-DS3P | S, GL, F, sA | 775 / P35 | D2 | 134,- |
| P35C-DS3R | S, GL, sA | 775 / P35 | D2 | 109,- |
| P35-DS4 | S, GL, F, sA | 775 / P35 | D2 | 147,- |
| P35-S3 | S, GL, sA | 775 / P35 | D2 | 94,- |
| P35T-DS3P | S, GL, F, sA | 775 / P35 | D2 | 134,- |
| X38-DS5 | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D2 | 209,- |
| X38-DQ6 | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D2 | 219,- |

| ASUS | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| M2A-VM | µATX, S, V, GL, sA | AM2 / 690G | D2+ | 55,- |
| M2A-VM/HDMI | µATX, S, V, GL, sA | AM2 / 690G | D2 | 64,- |
| M2N-SLI Deluxe | S, GL, F, sA | AM2 / nF570-SLI | D2+ | 99,- |
| M2N32-SLI Deluxe | S, GL, F, sA | AM2 / nF590-SLI | D2 | 149,- |
| M2N-VM/DVI | µATX, S, V, GL, sA | AM2 / nF630a | D2 | 69,- |
| A8V-VM SE | µATX, S, V, L, sA | 939 / K8M890 | D+ | 42,- |
| K8V-X SE | S, L, sA | 754 / K8T800 | D | 42,- |
| P5N-E SLI | S, GL, F, sA | 775 / nF650i SLI | D2 | 99,- |
| P5N32-E SLI PLUS | S, GL, F, sA | 775 / nF650i-SLI | D2 | 159,- |
| P5B | S, GL, sA | 775 / P965 | D2 | 94,- |
| P5B Plus | S, GL, F, sA | 775 / P965 | D2 | 109,- |
| P5W DH Deluxe | S, GL, F, sA | 775 / 975X | D2+ | 149,- |
| P5K SE | S, GL | 775 / P35 | D2 | 99,- |
| P5K | S, GL, F | 775 / P35 | D2 | 109,- |
| P5K-E WiFi-AP | S, WL, GL, F, sA | 775 / P35 | D3 | 139,- |
| P5E | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D2 | 209,- |
| P5E3 | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D3 | 219,- |
| Maximus Formula | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D2 | 259,- |
| P5E WS PRO | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D2 | 249,- |
| P5E3 Deluxe | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D3 | 269,- |
| Maximus Formula SE | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D2 | 249,- |
| P5E3 Deluxe/WiFi | S, GL, WL, F, sA | 775 / X38 | D3 | 299,- |

| MSI | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| K9N SLI Platinum | S, GL, F, sA | AM2 / nF570-SLI | D2 | 99,- |
| K8N Neo3-F | S, GL, sA | 754 / nF4 | D | 49,- |
| P6N SLI-FI | S, GL, F, sA | 775 / nF650i-SLI | D2+ | 109,- |
| P6N | S, GL, sA | 775 / nF680i-SLI | D2+ | 222,- |
| P35 Neo-F | S, GL | 775 / P35 | D2 | 94,- |
| P35 Platinum | S, GL, F, sA | 775 / P35 | D2 | 149,- |

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

## CPUs

*Tagespreise!*

### INTEL®

| Pentium® 4 (478) | | FSB | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| 3,0 GHz | Prescott | 800 | 1x 1.024 | 84,- | |

| Core™ Duo (479) | | GHz | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| T5600 | Merom | 1,83 | 2x 1.024 | | 239,- |
| T7400 | Merom | 2,16 | 2x 2.048 | | 399,- |

| Core™ 2 Duo (775) | | GHz | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| E6320 | Conroe | 1,86 | 2x 2.048 | | 164,- |
| E6420 | Conroe | 2,13 | 2x 2.048 | | 184,- |
| E6600 | Conroe | 2,4 | 2x 2.048 | 204,- | 209,- |
| X6800 | Conroe XE | 2,93 | 2x 2.048 | 869,- | 899,- |

### AMD

| Athlon™ 64 X2 (AM2) | | GHz | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|
| BE-2300 | Brisbane EE | 1,9 | 2x 512 | 69,- | 79,- |
| BE-2350 | Brisbane EE | 2,1 | 2x 512 | 79,- | 84,- |
| BE-2400 | Brisbane EE | 2,3 | 2x 512 | 89,- | 94,- |
| 4000+ | Brisbane | 2,1 | 2x 512 | 59,- | 64,- |
| 4200+ EE | Windsor | 2,2 | 2x 512 | 64,- | 69,- |
| 4400+ | Brisbane | 2,3 | 2x 512 | 69,- | 74,- |
| 4800+ | Brisbane | 2,5 | 2x 512 | 84,- | 89,- |
| 5000+ | Brisbane | 2,6 | 2x 512 | 94,- | 99,- |
| 5200+ | Windsor | 2,6 | 2x 1024 | 104,- | 109,- |
| 5600+ | Windsor | 2,8 | 2x 1024 | 119,- | 124,- |
| 6000+ | Windsor | 3,0 | 2x 1024 | 134,- | 144,- |
| 6000+ EE | Windsor | 3,0 | 2x 1024 | 139,- | |

## RAM

*Tagespreise!*

| KINGSTON | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR2 | 1,0 GB | 667 / 5-5-5 | 35,- | 29,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 800 / 5-5-5 | | 44,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 667 / 5-5-5 | 60,- | 124,- |

| GEIL | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR2 | 1,0 GB | 800 / 5-5-5 | 44,- | 38,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 800 / 4-4-4 | 48,- | 42,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 667 / 5-5-5 | | 98,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 76,- | 129,- |
| DDR2 Ultra | 2,0 GB | 800 / 4-4-4 | 79,- | |
| DDR2 | 4,0 GB | 667 / 5-5-5 | 189,- | |



| OCZ | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR2 XTC Gold | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 70,- | |
| DDR2 Platinum | 2,0 GB | 800 / 4-5-4 | 80,- | |
| DDR2 Platinum | 2,0 GB | 800 / 4-4-4 | 86,- | |

| A-DATA | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR2 | 1,0 GB | 667 / 5 | 28,- | |
| DDR2 | 1,0 GB | 800 / 5 | | 30,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 667 / 5 | 59,- | |
| DDR2 Vitesta EE | 2,0 GB | 800 / 4-4-4 | 84,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 109,- | 63,- |
| DDR2 | 4,0 GB | 800 / 5-5-5 | 234,- | |

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

## GRAFIKKARTEN

### NVIDIA-Chipsatz

| ASUS | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| EN8400GS/HTP | PCIe | 256-D2 / 8400GS | 47,- |
| EN8500GT Magic/HTTP | PCIe | 512-D2 / 8500GT | 84,- |
| EN8500GT Silent/HTD | PCIe | 512-D2 / 8500GT | 99,- |
| EN8600GT Magic/HTP | PCIe | 512-D2 / 8600GT | 99,- |
| EN8600GT Silent/HTDP | PCIe | 256-G3 / 8600GT | 109,- |
| EN8800GTS/HTDP | PCIe | 320-G3 / 8800GTS | 279,- |
| EN8800GTS/HTDP | PCIe | 640-G3 / 8800GTS | 359,- |
| EN8800ULTRA/HTDP | PCIe | 768-G3 / 8800Ultra | 579,- |
| N7600GS Silent/HTD | AGP | 256-D2 / 7600GS | 84,- |

| LEADTEK | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| PX8500GT-TDH | PCIe | 256-D2 / 8500GT | 64,- |
| PX8800GTX-TDH | PCIe | 768-G3 / 8800GTX | 479,- |
| PX8800 Ultra Leviathan | PCIe | 768-G3 / 8800Ultra | 666,- |

| MSI | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| NX8600GT-T2D EZ | PCIe | 256-G3 / 8600GT | 119,- |
| NX8800GTS-T2D OC | PCIe | 640-G3 / 8800GTS | 344,- |
| NX7600GT-TD Z | AGP | 512-D2 / 7600GT | 123,- |

| Diverse | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| SPARKLE SF-PX86GT256 | PCIe | 256-D2 / 8600GT | 84,- |
| XFX 8800GTS | PCIe | 640-G3 / 8800GTS | 333,- |
| XPERTVISION 7300GT | PCIe | 256-D2 / 7300GT | 44,- |
| XPERTVISION 8600GT | PCIe | 512-G3 / 8600GT | 111,- |

### ATI-Chipsatz

| SAPPHIRE | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| HD2600PRO | PCIe | 512-D2 / HD2600PRO | 84,- |
| HD2600XT | PCIe | 256-G3 / HD2600XT | 99,- |
| X1650PRO | AGP | 512-D2 / X1650PRO | 79,- |
| X1950PRO | AGP | 512-G3 / X1950PRO | 159,- |

| XPERTVISION | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| HD2400PRO Sonic | PCIe | 256-D2 / HD2400PRO | 42,- |
| HD2600XT Super | PCIe | 512-G3 / HD2600XT | 111,- |
| HD2600PRO Super | PCIe | 512-D2 / HD2600PRO | 74,- |
| X850XT | AGP | 256-G3 / X850XT | 89,- |

| ASUS | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| EAX1550/TD | PCIe | 256-D2 / X1550 | 44,- |

## FESTPLATTEN

### IDE

| WD | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| WD400JB | U-100 | 40 | 9 / 8 / 7.200 | 37,- |
| WD800JB | U-100 | 80 | 9 / 8 / 7.200 | 39,- |
| WD3200AAJB | U-100 | 320 | 9 / 8 / 7.200 | 64,- |
| WD5000AAJB | U-100 | 500 | 9 / 8 / 7.200 | 99,- |

| HITACHI | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| HDS721616 | U-133 | 160 | 8 / 8 / 7.200 | 44,- |
| HDT725032 | U-133 | 320 | 8 / 8 / 7.200 | 64,- |

| SEAGATE | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| ST3320620A | U-100 | 320 | 8 / 16 / 7.200 | 69,- |
| ST3500630A | U-100 | 500 | 11 / 16 / 7.200 | 99,- |

### *Blu-ray/DVD±RW Combo*

### PIONEER BDC-S02BK

- Schreibgeschwindigkeit: 12x DVD±R, 6x DVD±RW, 5x DVD-RAM, 4x DVD±R DL, 24x CD-R, 24x CD-RW
- Lesegeschwindigkeit: 5x Blu-ray, 12x DVD, 5x DVD-RAM, 32x CD
- Schwarz
- S-ATA
- retail




**189,-** Pioneer sound.vision.soul

### S-ATA

| HITACHI | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| HDT725032 | SATA2 | 320 | 9 / 16 / 7.200 | 64,- |
| HDS721075 | SATA2 | 750 | 8 / 32 / 7.200 | 174,- |
| HDS721010 | SATA2 | 1.000 | 8 / 32 / 7.200 | 264,- |

| MAXTOR | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| STM340211AS | SATA2 | 40 | 8 / 2 / 7.200 | 33,- |
| STM3500630AS | SATA2 | 500 | 8 / 16 / 7.200 | 94,- |

| SAMSUNG | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| HD252KJ | SATA2 | 250 | 9 / 16 / 7.200 | 59,- |
| HD321KJ | SATA2 | 320 | 9 / 16 / 7.200 | 69,- |
| HD400LJ | SATA2 | 400 | 9 / 8 / 7.200 | 79,- |
| HD403LJ | SATA2 | 400 | 9 / 16 / 7.200 | 79,- |
| HD501LJ | SATA2 | 500 | 9 / 16 / 7.200 | 89,- |

| SEAGATE | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| ST380215AS | SATA2 | 80 | 8 / 2 / 7.200 | 39,- |
| ST3320620AS | SATA2 | 320 | 8 / 16 / 7.200 | 69,- |
| ST3500630AS | SATA2 | 500 | 8 / 16 / 7.200 | 94,- |
| ST3750640AS | SATA2 | 750 | 8 / 16 / 7.200 | 179,- |
| ST3750640NS | SATA2 | 750 | 8 / 16 / 7.200 | 209,- |
| ST31000340AS | SATA2 | 1.000 | 8 / 32 / 7.200 | 299,- |
| ST31000340NS | SATA2 | 1.000 | 8 / 32 / 7.200 | 319,- |

| WD | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| WD740AD | SATA | 74 | 4 / 16 / 10.000 | 119,- |
| WD1500AD | SATA | 150 | 5 / 16 / 10.000 | 184,- |
| WD1500AH | SATA | 150 | 5 / 16 / 10.000 | 179,- |
| WD3200AAJS | SATA2 | 320 | 9 / 8 / 7.200 | 68,- |
| WD3200AAKS | SATA2 | 320 | 9 / 16 / 7.200 | 69,- |
| WD3200YS | SATA2 | 320 | 9 / 16 / 7.200 | 74,- |
| WD4000AAJS | SATA2 | 400 | 9 / 8 / 7.200 | 79,- |
| WD5000AAKS | SATA2 | 500 | 9 / 16 / 7.200 | 96,- |
| WD5000ABYS | SATA2 | 500 | 9 / 16 / 7.200 | 114,- |
| WD7500AAKS | SATA2 | 750 | 9 / 16 / 7.200 | 169,- |

## DVD-LAUFWERKE

### DVD±RW

| ATAPI | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| AOPEN DSW2012P | 20x / 8x | 34,- | |
| ASUS DRW-1814BL* | 18x / 8x | | 38,40 |
| LG GSA-H55N* | 20x / 10x | 39,- | |
| LG GSA-H55N | 20x / 10x | | 42,- |
| LG GSA-H55LR* | 20x / 10x | 44,- | |
| LG GSA-H55LR | 20x / 10x | | 49,- |
| LITEON LH-20A3H* | 20x / 8x | 37,90 | |
| PLEXTOR PX-800A* | 18x / 8x | 61,- | 64,- |
| SAMSUNG SH-S202H* | 20x / 12x | 37,- | |
| SAMSUNG SH-S202J | 20x / 12x | | 44,- |
| SAMSUNG SH-S202N* | 20x / 12x | 42,- | |
| SAMSUNG SH-S202N | 20x / 12x | | 47,- |
| SONY NEC AD-7170A* | 18x / 8x | 37,- | |
| SONY NEC AD-7173A* | 18x / 8x | 39,- | |
| SONY NEC AD-7543A Slim | 8x / 4x | 54,- | |
| SONY NEC AD-7633A Slim | 8x / 4x | 67,- | |
| SONY NEC AD-7913A Slim | 8x / 4x | 89,- | |



| USB 2.0 | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| LG GSA-E60N | 20x / 10x | | 64,- |
| PLEXTOR PX-608CU | 8x / 4x | | 134,- |
| SAMSUNG SE-S184M | 18x / 8x | | 62,- |

| S-ATA | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| ASUS DRW-1814BLT* | 18x / 8x | | 38,90 |
| ASUS DRW-2014L1T* | 20x / 8x | | 42,- |
| LG GSA-H66N schwarz | 18x / 10x | 39,90 | |
| LITEON DH-20A1S* | 20x / 8x | 37,- | |
| PLEXTOR PX-810SA* | 18x / 10x | | 69,- |
| SAMSUNG SH-S203B* | 20x / 16x | 35,90 | |
| SONY NEC AD-7173S | 18x / 8x | 39,- | |

### Blu-ray

| ATAPI | -R / -RE | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| PIONEER BDR-202BK | 4x / 2x | 459,- | |
| PLEXTOR PX-B900A | 2x / 2x | | 679,- |

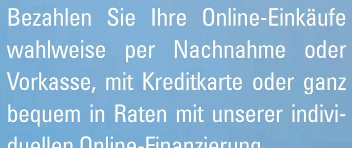
* in verschiedenen Farben erhältlich

### *Lieferung On-Demand*

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

### *Komfortabel bezahlen*

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



### *Bücher@ALTERNATE*

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

### *PC-Builder*

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

MIXED GENRES
# Budget-Tests
mit der Originalwertung

ECHTZEIT-STRATEGIE



## Rush for Berlin Gold

Hauptspiel und Erweiterung punkten mit einem abwechslungsreichen Missionsdesign und einer spannenden, mit Wendepunkten bestückten Hintergrundgeschichte. Ergreifende Schlachtatmosphäre, taktischer Tiefgang und neue Einheiten – für Hobbystrategen ein Freudenfest. (twi)

UBISOFT | 12.10.2007 | CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 07/06 **85**

WIRTSCHAFTSSIMULATION

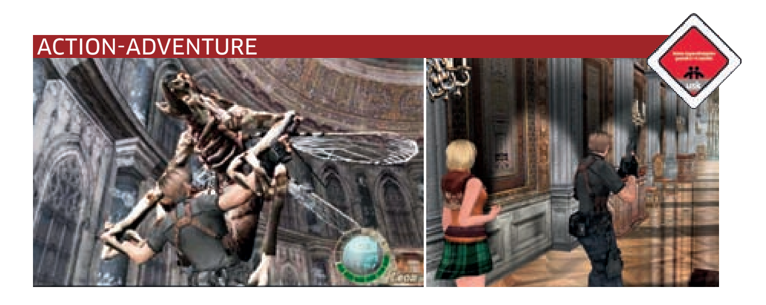


## Anstoß 2007

Führen Sie Ihr Team zur Meisterschaft! Transferverhandlungen, Sponsorenverträge, Doping und Sabotage – **Anstoß 2007** bietet ausreichend Möglichkeiten, das hochgesteckte Ziel zu erreichen. Auf eine Karriere als Nationaltrainer müssen Sie verzichten, dafür hält das Privatleben der Protagonisten weitere Herausforderungen bereit. Trotz fehlender Lizenzen rüttelt Ascarons Titel am Stuhl des Konkurrenzproduktes **Fußball Manager** aus dem Hause Electronic Arts. Zahlreiche Bugs verhindern allerdings die Referenzplatzierung. Mit den fünf veröffentlichten Patches lassen sich zwar viele, aber nicht alle Fehler beheben. (twi)

SOFTWARE PYRAMIDE | 7.9.2007 | CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 10/06 **70**

ACTION-ADVENTURE

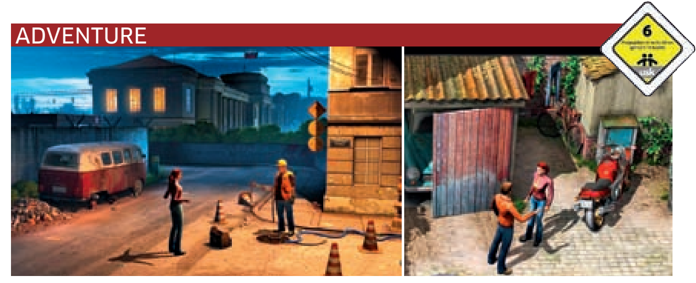


## Resident Evil 4

Leon S. Kennedy verschlägt ein Regierungsauftrag ins spanische Hinterland. Mit dem neuen Setting gehört auch die altbackene Steuerung der Vergangenheit an. **Resident Evil 4** entpuppt sich als reinrassiger Shooter aus der Verfolgerperspektive, allerdings mit fehlender Mausunterstützung. Atmosphärisch hat Capcoms Horrorspektakel die Portierung auf den PC dank Patch gut überstanden (unsere Wertung entstammt dem Online-Nachtest). Mit allerhand Feuerkraft machen Sie vermummten Priestern, größenwahnsinnigen Zwergen und anderen Unholden den Garaus. Zwielichtige Charaktere sorgen dabei für genügend Spannung. (twi)

UBISOFT | 17.10.2007 | CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 05/07 **83**

ADVENTURE



## Geheimakte Tunguska

Ein verschwundener Vater, Männer in Roben und ein lauter Knall: Die Geschichte von **Geheimakte Tunguska** ist spannend und mystisch zugleich. Der logische Rätselaufbau und die simple, aber durchdachte Steuerung machen dieses Adventure zu einem der besten des Genres. Die Persönlichkeiten der beiden Hauptakteure sind zwar nicht der Rede wert, dafür entschädigen ein riesiger Umfang und das abwechslungsreiche Leveldesign. Langeweile oder sich in die Länge ziehende Spielphasen suchen Sie vergebens. Frustmomente vermeidet **Geheimakte Tunguska** durch Hotspot Anzeigen und Hinweise auf Kombinationsmöglichkeiten. (twi)

DEEP SILVER | 7.9.2007 | CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 10/06 **85**

ACTION-ADVENTURE

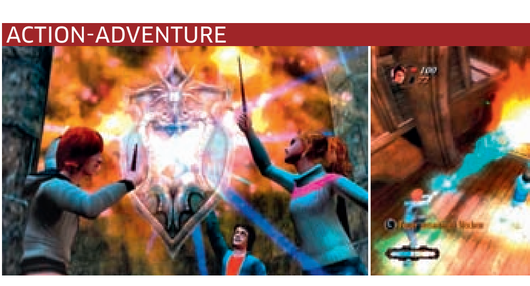


## Splinter Cell: Double Agent

Sam Fisher ist wieder im Einsatz! Schleichen, Spionieren und Feinde von hinten überwältigen - am bekannten Spielprinzip hat sich auch in Teil 4 nichts geändert. Zwar hofften wir auf eine dramatische Geschichte, ausgelöst durch den Tod von Fishers Tochter, aber mehr als ein paar flache Charaktere und Zwischensequenzen tragen das Geschehen nicht voran. Trotzdem: **Double Agent** nimmt die Qualität der Vorgänger auf und kommt mit einer bombastischen Präsentation daher. Das Missionsdesign ist solide, der Mehrspielermodus wurde um Nuancen verbessert. Die künstliche Intelligenz hingegen ist dumm wie eh und je. Fans der Serie greifen dennoch zu. (twi)

RONDOMEDIA | 14.11.2007 | CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 01/07 **81**

ACTION-ADVENTURE



## Harry Potter und der Feuerkelch

Das vierte **Harry Potter**-Spiel geht neue Wege. Kindertaugliche Hüpfeinlagen sind passé, schnelle und actionreiche Kämpfe bestimmen das Spielgeschehen. Das Zaubersystem löst sich ebenfalls von der Starrheit der Vorgänger und erlaubt verschiedene Lösungswege. Traurig, aber wahr: Atmosphärisch erreicht das Spiel nicht annähernd die großen Vorbilder Buch und Film. Die Charaktere sind austauschbar, die Geschichte wird nur oberflächlich angerissen und mit zusammenhanglosen Sequenzen dargeboten. Langweilig: Die meiste Zeit verbringen Sie mit der Suche nach irgendwelchen trimagischen Schilden. (twi)

ELECTRONIC ARTS | 2.11.2007 | CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 01/06 **64**

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

# DIE 100 BESTEN PC-SPIELE

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

**Dabei gelten einige Regeln.** Wir führen Spiele auf, die während der vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Abwertungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Serien ist nur der jeweils aktuelle Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

**Die Ruhmeshalle** „Best of PC Games" ist eine Auswahl an wichtigen Spielen seit Bestehen der PC Games (1992). Dort präsentieren wir Produkte, die durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellen. Für die Aufnahme in die Liste ist nicht allein die Wertung ausschlaggebend. Sie selbst dürfen jeden Monat per Abstimmung auf pcgames.de mitentscheiden, welche Spiele dort hingehören (siehe Seite 128). ❑

## Strategiespiele




**Star Wars: Empire at War**
Effektvolle Echtzeit-Strategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 I Activision I Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **91**




**Codename: Panzers - Phase Two**
Flotte Gefechte im Zweiten Weltkrieg, aufgeteilt in drei spannende Kampagnen.
09/05 I CDV I Ca. € 15,- | USK: Ab 16 Jahren | **89**

**Schlacht um Mittelerde 2**
Genialer Mix aus schnellem Aufbauspiel und taktischem Risiko-Modus.
04/06 I Electronic Arts I Ca. € 45,- | USK: Ab 12 Jahren | **91**

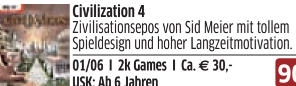
**Medieval 2: Total War**
Die schönsten und eindrucksvollsten virtuellen Mittelalter-Schlachten aller Zeiten.
12/06 I Sega I Ca. € 45,- | USK: Ab 12 Jahren | **88**




**Company of Heroes**
Tolle Mischung aus aufregender Story und fordernden Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 I THQ I Ca. € 40,- | USK: Ab 16 Jahren | **90**



**Paraworld**
Führen Sie Dinosaurier als taktische Einheiten über detaillierte Schlachtfelder.
10/06 I Sunflowers I Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **88**



**Civilization 4**
Zivilisationsepos von Sid Meier mit tollem Spieldesign und hoher Langzeitmotivation.
01/06 I 2k Games I Ca. € 30,- | USK: Ab 6 Jahren | **90**



**Rush for Berlin**
Abwechslungsreiche und knackige Missionen, spielstarke Infanterie und Offiziere.
07/06 I Deep Silver I Ca. € 20,- | USK: Ab 16 Jahren | **87**

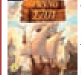


**Age of Empires 3**
Der schönste Teil der **Age**-Reihe, garniert mit vielen Völkern, jedoch schwacher Story.
12/05 I Microsoft I Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **89**

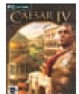


**Earth 2160 (V. 1.3)**
Klassische Strategie- oder Ego-Ansicht, **Earth 2160** bietet beides in opulenter Grafik.
10/05 I Zuxxez I Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **87**

## Aufbauspiele & WiSims



**Anno 1701**
Witzige Computergegner versüßen die grafisch eindrucksvolle Inselbesiedlung.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 40,- | USK: Ab 6 Jahren | **86**



**Caesar 4**
Antike Aufbauserie mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexer Wirtschaft.
11/06 I Vivendi Universal I Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **81**



**Fußball Manager 07**
Anfangs von Bugs gebeutelt, dank Patches jedoch sehr gut spielbare Simulation.
12/06 I Electronic Arts I Ca. € 40, | USK: Ohne Altersbeschränkung | **86**



**X3: Reunion**
Dank mehrerer Patches lässt sich endlich unbeschwert ein Weltraumimperium gründen.
01/06 I Deep Silver I Ca. € 20,- | USK: Ab 12 Jahren | **80**

**The Movies**
Erschaffen Sie Ihr eigenes Filmimperium und drehen Sie Kinokassenschlager.
01/06 I Activision I Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **86**




**Tycoon City New York**
Lenken Sie selber die Geschicke im Big Apple. Im Mittelpunkt stehen die Bewohner.
05/06 I Atari I Ca. € 10,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **79**

**Black & White 2**
Sie lenken die Geschicke Ihres Volkes entweder als guter oder böser Gott.
11/05 I Electronic Arts I Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **85**

**Die Gilde 2 (V. 1.20)**
Handeln, werben, eine Dynastie gründen. Trotz Patch müssen Sie mit Bugs rechnen.
05/07 I Jowood I Ca. € 30,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **78**

**Die Siedler 2: Die nächste Generation**
Wunderschöne Wuseloptik und klassisches Spielgefühl. Die Kampagne schwächelt.
10/06 I Ubisoft I Ca. € 30,- | USK: Ab 6 Jahren | **82**



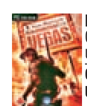
**Singles 2: Wilde Zeiten**
Managen Sie das wilde (Liebes-)Leben einer Dreier-WG. Wirkt erwachsener als **Die Sims 2**.
07/05 I Deep Silver I Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **78**

## Einzelspieler-Shooter



NEUZUGANG

**Crysis**
Crytek hat's geschafft und liefert erneut einen Meilenstein ab. Pflichtkauf!
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 50,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **94**

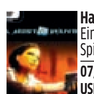


**Rainbow Six: Vegas**
Optisch beeindruckender Taktik-Shooter vor ungewöhnlicher Kulisse. Viva Las Vegas!
02/07 I Ubisoft I Ca. € 45,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

**Bioshock**
Top-Atmosphäre, ein unverbrauchtes Setting und knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 I Take 2 I Ca. € 50,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **93**

**Prey**
Frustrierter Indianer kämpft gegen schleimige Aliens, um seine Freundin zu befreien.
09/06 I Take 2 I Ca. € 20,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

**Call of Duty 2**
Packender Weltkrieg-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
01/06 I Activision I Ca. € 30,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **91**



**Half-Life 2: Episode One**
Ein hochkonzentrierter Remix der besten Spielelemente von **Half-Life 2** - kaufen!
07/06 I Electronic Arts I Ca. € 15,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

**S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**
Die perfekte Shooter-Action in einer beklemmend realistischen Umgebung.
05/07 I THQ I Ca. € 40,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **90**

**F.E.A.R. (dt.)**
In Sachen Grusel nahezu unerreicht: Der Ego-Shooter ist nichts für schwache Nerven.
11/05 I Vivendi Universal I Ca. € 40,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

**Half-Life 2: Episode Two**
Genau wie Portal gibt es den Edel-Shooter nur als Gesamtpaket in der Orange Box.
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 50,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

**Vietcong 2**
Taktisch angehauchter Ego-Shooter mit intensiver Atmosphäre.
12/05 I Take 2 I Ca. € 10,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **85**

## Mehrspieler-Shooter

**Counter-Strike Source**
Kleine Karten, keine Fahrzeuge - der Shooter fasziniert mit taktischer Finesse.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 28,- | USK: Ab 16 Jahren | **92**



**Red Orchestra**
Der direkte Konkurrent für **Day of Defeat Source**, allerdings mit vielen Fahrzeugen.
06/06 I Frogster I Ca. € 16,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**



**Battlefield 2**
Packende Massenschlachten im modernen Szenario. Die Stadtkämpfe sind erste Sahne.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 45,- | USK: Ab 16 Jahren | **91**



**Star Wars: Battlefront 2**
Neue Schlachten und Einheiten. Nun sind sogar die Leinwandhelden spielbar.
01/06 I Activision I Ca. € 30,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**

**Unreal Tournament 2004 (dt.)**
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **89**



**Day of Defeat Source**
Der taktisch anspruchsvolle Zweite-Weltkrieg-Shooter mit zeitgemäßer Grafik.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**



**Battlefield 2142 (V. 1.2)**
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 40,- | USK: Ab 16 Jahren | **87**



**Shadowrun**
Mit magischen Fähigkeiten ausgestattet, kommen Sie nur mit einem guten Team voran.
08/07 I Microsoft I Ca. € 45,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **80**

**Joint Operations: Typhoon Rising**
Beeindruckendes Massenschlachtspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 I Electronic Arts I Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **85**

**War Rock**
Spielerisch mit **Battlefield 2** vergleichbar, allerdings ist die Optik veraltet.
04/07 I Flashpoint I Ca. € 24,- | USK: Ab 16 Jahren | **76**

## Action-Adventures



**Portal**
Die kreative und kurzweilige Spielidee gibt es nur im Gesamtpaket der Orange Box.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 50,- **89**
USK: Keine Jugendfreigabe



**John Woo presents Stranglehold**
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 40,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe



**Prince of Persia: Warrior Within**
Grafische Spitzenklasse, satte Action und hohen Anspruch bietet Teil 2 der Serie.
01/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- **88**
USK: Ab 16 Jahren



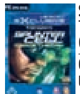
**Infernal**
Ein gefallener Engel lässt sich vom Teufel bekehren. Skurril, aber irgendwie schön.
04/07 | Eidos | Ca. € 40,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe



**Tomb Raider Legend**
Nach dem enttäuschenden Angel of Darkness endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 30,- **86**
USK: Ab 16 Jahren



**Hitman: Blood Money**
Der vorerst letzte Teil der Profikillerkarriere des Hitmans. Blutig, aber gut.
07/06 | Eidos | Ca. € 30,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe



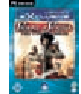
**Splinter Cell: Chaos Theory**
Teil 3 des Schleichspiels wartet mit schöner Grafik und fesselnden Missionen auf.
05/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- **86**
USK: Ab 16 Jahren



**Lego Star Wars 2**
Spielen Sie die klassische Star Wars-Trilogie mit putzigen Lego-Männlein nach.
11/06 | Activision | Ca. € 30,- **83**
USK: Ab 6 Jahren

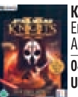


**Psychonauts**
Irre Charaktere, irre Story. Ein wahnsinnig gutes Spiel, nicht nur für Freaks.
03/06 | THQ | Ca. € 20,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

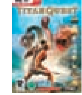


**Prince of Persia: The Two Thrones**
Dank des Dr.-Jekyll-artigen Protagonisten abwechslungsreicher als der Vorgänger.
02/06 | Ubisoft | Ca. € 15,- **85**
USK: Ab 16 Jahren

## Rollenspiele & Action-Rollenspiele



**Knights of the Old Republic 2**
Entscheiden Sie sich in diesem epischen Abenteuer für das Gute oder das Böse.
04/05 | Activision | Ca. € 15,- **90**
USK: Ab 12 Jahren



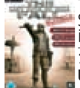
**Titan Quest**
Kämpfen Sie sich in der Antike durch Horden von mythologischen Kreaturen.
08/06 | THQ | Ca. € 25,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

**The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)**
Retten Sie das Fantasy-Reich Cyrodiil vor den Heerscharen der Hölle.
06/06 | Take 2 | Ca. € 25,- **89**
USK: Ab 12 Jahren



**Jade Empire: Special Edition**
Erleben Sie eine dramatische Geschichte im antiken China.
04/07 | Take 2 | Ca. € 30,- **84**
USK: Ab 12 Jahren

**Vampire: Bloodlines**
Erleben Sie als blutsaugender Vampir spannende Missionen.
02/05 | Activision | Ca. € 10,- **88**
USK: Ab 16 Jahren



**The Fall Reloaded**
Spannende Missionen und taktische Kämpfe in einer postapokalyptischen Welt.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 16 Jahren



**Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)**
Taktische Kämpfe, eine spannende Geschichte und das D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 30,- **87**
USK: Ab 12 Jahren

**Two Worlds**
Ihre Schwester wurde von einer finsteren Sekte entführt. Retten Sie sie!
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,- **82**
USK: Ab 12 Jahren

**Dungeon Siege 2**
Schnelle Action und partybasierende Kämpfe in einer schönen Welt.
10/05 | Microsoft | Ca. € 15,- **86**
USK: Ab 12 Jahren

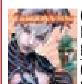
**Gothic 3 (V. 1.12)**
Trotz des offiziellen Patches blieben noch genug Bugs übrig. Fan-Patches helfen nach.
07/07 | Deep Silver | Ca. € 30,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

## Online-Rollenspiele



**World of Warcraft**
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Vivendi Universal | Ca. € 30,- **94**
USK: Ab 12 Jahren

**Everquest 2**
Die Patches erwiesen sich als Segen: EQ 2 reifte zum hervorragenden MMORPG.
02/05 | Ubisoft | Ca. e 10,- **83**
USK: Ab 12 Jahren



**Guild Wars**
Flotte Stufenanstiege, faire PvP-Kämpfe – ein gebührenfreies Konzept, das funktioniert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 45,- **90**
USK: Ab 12 Jahren

**Dark Age of Camelot**
Eine kleine Fangemeinde hält diesem Klassiker die Treue. Grund: das PvP-System.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 15,- **80**
USK: Ab 12 Jahren

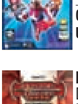


**Guild Wars Factions**
Neue Welt, neue Skills, neue Klassen, neue PvP-Regeln – die Rechnung geht auf.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 30,- **86**
USK: Ab 12 Jahren

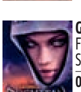
**City of Villains**
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 15,- **78**
USK: Ab 12 Jahren



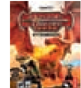
**Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar**
Turbines Versuch an der Lizenz: ein Erfolg.
07/07 | Codemasters | Ca. € 40,- **85**
USK: Ab 12 Jahren



**City of Heroes**
Das Superhelden-Ambiente ist erfrischend. Die Missionen bieten bloß Durchschnitt.
04/05 | Flashpoint | Ca. € 15,- **75**
USK: Ab 12 Jahren



**Guild Wars Nightfall**
Fühlt sich über weite Strecken an wie ein Solo-Rollenspiel. Und das Gefühl ist gut.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 40,- **84**
USK: Ab 12 Jahren



**Dungeons & Dragons Online: Stormreach**
Das komplexe D&D-Regelwerk in einem MMORPG – ein Segen für Fans.
06/06 | Codemasters | Ca. € 50,- **72**
USK: Ab 12 Jahren

## Adventures



**Geheimakte Tunguska**
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 35,- **85**
USK: Ab 6 Jahren



**Sam & Max: Season 1**
Sechs brüllkomische Episoden zum Sparpreis. Gibt's derzeit nur auf Englisch übers Internet.
07/07 | Telltale Games/Gametap | Ca. € 26,- **81**
USK: Nicht geprüft



**Ankh**
Gute Gags, faire Rätsel, klasse Sprecher – das Ägypten-Abenteuer macht fast alles richtig.
12/05 | Bhv | Ca. € 10,- **85**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**Simon the Sorcerer 4**
Bissiger Frontalangriff auf Fantasy-Klischees. Netter Humor, aber atmosphärisch schwach.
04/07 | RTL Enterprises | Ca. € 45,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung



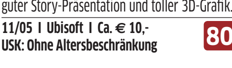
**Jack Keane**
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 40,- **84**
USK: Ab 6 Jahren



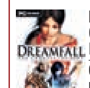
**Myst 5: End of Ages**
Der Abschluss der Myst-Reihe motiviert mit guter Story-Präsentation und toller 3D-Grafik.
11/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**Ankh: Herz des Osiris**
Die Fortsetzung der Wüstenknobelei knüpft in jeder Hinsicht an den tollen Vorgänger an.
01/07 | Bhv | Ca. € 35,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**Still Life**
Düsterer Psychokrimi, der thematisch an den Film Sieben erinnert. Schlecht synchronisiert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 15,- **80**
USK: Ab 16 Jahren



**Dreamfall: The Longest Journey**
Grafik und Musik sind im Genre unerreicht. Kaum Rätsel, aber eine dramatische Story.
07/06 | Dtp | Ca. € 25,- **82**
USK: Ab 12 Jahren



**Everlight: Elfen an die Macht**
Gute Grafik, Sprachausgabe, Steuerung und Rätsel, dazu absurder Simon 4-Humor.
11/07 | TGC | Ca. € 40,- **78**
USK: Ab 6 Jahren

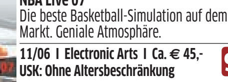
## Sportspiele



**Pro Evolution Soccer 6**
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/06 | Konami | Ca. € 35,- **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**RTL Skispringen 2007**
Offizielle Weltcup-Schanzen und eine intuitive Steuerung fesseln an den PC.
01/07 | RTL | Ca. € 30,- **82**
USK: Ohne Altersbeschränkung



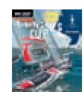
**NBA Live 07**
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**FIFA 07**
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **81**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**NHL 07**
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**32nd Americas Cup**
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt aber an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**Madden NFL 07**
Die NFL-Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung

**Ski Alpin Racing 2007**
Abfahrt, Slalom und Super-G mit motivierendem Karrieremodus.
01/07 | RTL | Ca. € 30,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**Tiger Woods PGA Tour 07**
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 35,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**Top Spin 2**
Der Karrieremodus stolpert aufgrund einiger Fehler. Dennoch ein tolles Tenniserlebnis.
02/07 | Dtp | Ca. € 30,- **79**
USK: Ohne Altersbeschränkung

## Rennspiele



**Need for Speed Most Wanted**
40 Stunden Spielspaß und stilvolle Grafik lassen Rennspielerherzen höher schlagen.
01/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **90**
USK: Ab 12 Jahren

**GTR 2**
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 45,- **87**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**DTM Race Driver 3**
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 20,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**Race: The WTCC-Game**
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Engine ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 20,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**GT Legends**
Der umfangreiche Karrieremodus und die hervorragende Fahrphysik machen Laune.
11/05 | Atari | Ca. € 16,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**Xpand Rally Xtreme**
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 25,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**Need for Speed Underground 2**
Mehr Tuning als im ersten Teil begeistert, ebenso die abwechslungsreichen Rennmodi.
01/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**Juiced**
Die Hatz nach Respekt-Punkten fesselt, Features wie Wetten machen Spaß.
07/05 | THQ | Ca. € 10,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung

**Colin McRae Dirt**
Dreck, Schmutz, Offroad – das neue Colin McRae in gewohnter Topform.
07/07 | Codemasters | Ca. € 55,- **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung



**World Racing 2**
130 Rennen im Karrieremodus, riesiger Fuhrpark – Langzeitmotivation ist sicher.
11/05 | Atari | Ca. € 10,- **83**
USK: Ohne Altersbeschränkung

# BEST OF PC GAMES

Hier finden Sie jeden Monat die Klassiker aufgelistet, die in Ihrem Regal stehen sollten. Das Beste: Sie stimmen mit ab, welches Spiel einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

▶ = Neuzugang

| Spiel | Genre | Entwickler | Test | Kommentar |
|---|---|---|---|---|
| **Age of Empires** | Strategiespiel | Ensemble Studios | 11/97 | Der Beginn einer grandiosen Echtzeit-Strategie-Serie. |
| **Anno 1602** | Aufbauspiel | Max-Design | 05/98 | Ein kleines Programmierteam aus Österreich erschuf **Anno**. |
| **Baldur's Gate 2: Die Schatten von Amn** | Rollenspiel | Bioware | 11/00 | Von vielen Rollenspielfans bis auf den heutigen Tag innig geliebt. |
| **Battlefield 1942** | Mehrspieler-Shooter | Dice | 11/02 | Der Mehrspieler-Shooter schlug förmlich ein wie eine Bombe. |
| **C&C: Der Tiberiumkonflikt** | Strategiespiel | Westwood | 09/95 | **Der Tiberiumkonflikt** war richtungsweisend für das Strategie-Genre. |
| **Civilization 2** | Aufbauspiel | Microprose | 05/96 | Sorgte für durchwachte Nächte: „Nur noch einen Zug machen." |
| **Counter-Strike (dt.)** | Mehrspieler-Shooter | Valve | 02/01 | Trotz seines Alters immer noch der beliebteste Mehrspieler-Shooter. |
| **Dark Project: Der Meisterdieb** | Taktik-Shooter | Looking Glass Studios | 02/99 | Meisterdieb Garrett erfand quasi das Sub-Genre der Schleich-Shooter. |
| ▶ **Day of the Tentacle** | Adventure | Lucas Arts | 10/93 | Wer Adventures mag, kommt um diesen brüllend komischen Klassiker nicht herum. |
| **Deus Ex** | Taktik-Shooter | Ion Storm | 08/00 | Warren Spector hob damit ein wahres Kultspiel aus der Taufe. |
| **Diablo** | Action-Rollenspiel | Blizzard | 02/97 | Blizzards erster Meilenstein im Action-Adventure-Genre. |
| **Diablo 2** | Action-Rollenspiel | Blizzard | 09/00 | Größer, besser, bunter. Die deutsche Version bot jedoch seltsame Namen. |
| **Die Siedler 2** | Aufbauspiel | Blue Byte | 06/96 | Wuseln, bis der Arzt kommt. Die Pixelmännchen wurden Stars. |
| **Die Sims** | Aufbauspiel | Maxis | 10/00 | Warum nicht einfach das Leben selbst simulieren? Großartiges Spiel. |
| **Die Sims 2** | Aufbauspiel | Maxis | 10/04 | Eine wahre Geldmaschine – dank zahlreicher Erweiterungen. |
| **Far Cry (dt.)** | Ego-Shooter | Crytek | 05/04 | Das Inselabenteuer mit der tollen Grafik überzeugt auch heute noch. |
| **GTA Vice City** | Action-Adventure | Rockstar North | 07/03 | Die riesige Spielwelt mit Mengen an Möglichkeiten war der Knaller. |
| **Half-Life (dt.)** | Ego-Shooter | Valve | 12/98 | Erster Auftritt von Mr. Freeman, ungemein spannend. |
| **Half-Life 2** | Ego-Shooter | Valve | 12/04 | Freeman zum Zweiten, in Edelgrafik und mit neuartiger Physik-Engine. |
| **Need for Speed Underground** | Rennspiel | EA Black Box | 01/05 | Babes, Autos und wüste Straßenrennen – ein echter Rausch. |
| **Rebel Assault** | Actionspiel | Lucas Arts | 01/94 | Sorgte für einen hohen Abverkauf von CD-ROM-Laufwerken. |
| **Sim City 2000** | Aufbauspiel | Maxis | 03/94 | Städte planen und kleine Orte zu Metropolen ausbauen – Sucht pur. |
| **Starcraft** | Strategiespiel | Blizzard | 06/98 | Führte in Korea einen neuen Volkssport ein: E-Sport. |
| **System Shock** | Taktik-Shooter | Looking Glass | 11/94 | Die spannungsgeladene Cyberpunkstory wurde großartig präsentiert. |
| **Tomb Raider** | Action-Adventure | Core Design | 01/97 | Der erste Auftritt der kessen Archäologin sorgte für offene Münder. |
| **Warcraft 2: Tides of Darkness** | Strategiespiel | Blizzard | 02/96 | Großartiges Strategie-Spektakel zwischen Horde und Allianz. |
| **Wing Commander 3: Heart of the Tiger** | Weltraum-Shooter | Origin | 02/95 | Mark Hamill (L. Skywalker) als Colonel Blair. Klasse Videos und Missionen. |
| **Warcraft 3: Reign of Chaos** | Strategiespiel | Blizzard | 08/02 | Fantastische Rendervideos, eine packende Story, coole Einheiten. |
| **World of Warcraft** | Online-Rollenspiel | Blizzard | 07/05 | Online-Rollenspiele waren quasi über Nacht salonfähig. |

## IHRE STIMME ZÄHLT – WÄHLEN SIE MIT!

**Unsere Ruhmeshalle „Best of PC Games" soll noch wachsen – helfen Sie uns dabei.**

Die von uns ausgewählten Klassiker spiegeln nur einen Teil der wichtigsten Spiele aller Zeiten wider. Daher stellen wir Ihnen jeden Monat einen neuen Kandidaten vor, den Sie in die Bestenliste hineinwählen dürfen. Diesmal nominieren wir **Strike Commander**, (PC Games 07/93, Wertung: traumhafte 96 %). Wenn Sie den Titel in der Ruhmeshalle platzieren möchten, nehmen Sie an der entsprechenden Umfrage teil, die wir jeweils zum Erscheinungstag der aktuellen Ausgabe starten.

Hinweis: Die Umfrage finden Sie auf **pcgames.de**, Stichwort „Best of PC Games".



Strike Commander

# PRAXIS

MODS | KOMPLETTLÖSUNGEN | TIPPS | CHEATS

## TOP-THEMEN

### MOD DES MONATS: **DOOM 3: IN HELL - DIRECTOR'S CUT**

Seite 142



**GIGANTISCH** | Riesige Gegner wie diesen furchteinflößenden Hellknight treffen Sie im **Doom 3**-Mod **In Hell** an jeder Ecke. Modder Steve „Doomi" Kirbst hat mit dem Director's Cut seines Mods saubere Arbeit abgeliefert. Wir präsentieren das Meisterwerk exklusiv auf DVD.

### KOMPLETTLÖSUNG: **EVERLIGHT: ELFEN AN DIE MACHT**

Seite 130

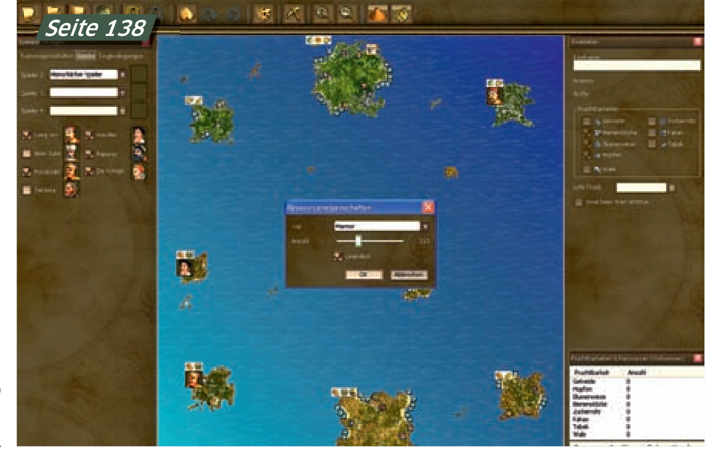


◀ **RÄTSELHAFT** | Wenn Sie die Elfen ohne Probleme an die Macht bringen wollen, finden Sie in unserer Komplettlösung viele Tipps.

▼ **BAUARBEITER** | Unser Editor-Guide zeigt Ihnen, wie Sie schnell und einfach neue **Anno**-Welten aus dem Ärmel schütteln.

### TIPPS **ANNO 1701: DER FLUCH DES DRACHEN - EDITOR**

Seite 138



## MODS & MAPS

**Artikel zu den Top-Mods:**

Doom 3: In Hell – Director's Cut
Battlefield Pirates 2 (nur auf Extended-DVD)
Doom 3: Chronicles

**Weitere Mods auf DVD:**

Half-Life 2: Feeder, Fingers, Fortress Forever, Nightmare House Remake (alle nur auf Extended-DVD)
The Elder Scrolls 4 – Oblivion: Ayleïden-Ausrüstung, Messerspitz-Schlund, Mod-Translator
Counter-Strike Source: Mappack 3
Gratisspiele: Apprentice Deluxe, BMW M3 Challenge, Wolfenstein: Enemy Territory

## CHEATS

**World in Conflict**

Ergänzen Sie die Verknüpfung zur Startdatei des Spiels um den Parameter „–console 1" (z. B. „C:\Programme\World In Conflict\wic.exe" –console). Drücken Sie im Spiel zweimal die Zirkumflex-Taste (^) und geben Sie folgende Cheat-Codes ein:

UnlockAllMaps   Schaltet alle Karten in Ihrem aktiven Einzelspielerprofil frei (mind. ein Einzelspielerprofil muss angelegt sein).
WinGame   Sie gewinnen die aktuelle Einzelspielermission.
CameraFreedom   Erlaubt es, die Kamera freier zu bewegen.
ShowFpsBy   Wert 1 zeigt die aktuelle Frame-Zahl im Spiel an, mit dem Wert 0 deaktivieren Sie die Anzeige wieder.
Megamap.3Dstate   Setzen Sie diesen Wert auf 1, aktivieren Sie den Megamap-Rendering-Modus für die Ingame-Kamera.
List   Zeigt eine komplette Liste aller Befehle und Variablen.

**Von:** Benjamin Kratsch

Wir geleiten Sie durch eine verrückte Welt, in der Mäuse Polka tanzen, Eremiten dem Glücksspiel verfallen und harmlose Pudel zu Bestien mutieren.



**WER-PUDEL** | Mysteriöse Dinge geschehen in Thallen: Alte Damen bieten erotische Massagen an, ein Postbote wird zum Meuchelmörder und der harmlose Pudel der netten Marlene avanciert zur blutrünstigen Bestie. Es ist an Ihnen, das Geheimnis um den Fluch zu lüften und Thallen zu retten.

## EVERLIGHT

# Elfen an die Macht!

Ein Teenager reist in eine märchenhafte Welt, die er von einem Fluch befreien soll. Das gestaltet sich ziemlich knifflig, auch wenn Elfe Fenny ab und an einen Hinweis parat hat. Mit unseren Tipps gelangen Sie unkompliziert und schnell durch das skurril-schöne Abenteuer rund um hasserfüllte Hausmeister, kommunistische Magierinnen und lüsterne alte Jungfern.

**Kapitel 1:**

### ANGST VOR VERSAGEN

Reden Sie mit mit Mr. Teeth und gewinnen Sie das Hütchenspiel, indem Sie immer auf die Mitte tippen. Ein Fingerschnippen später finden Sie sich in der mittelalterlichen Stadt Thallen wieder, in der Sie die Elfe Fenny befreien müssen. Kombinieren Sie den Stock mit dem Baum und schon flattert Ihre neue Wegbegleiterin aus dem Käfig.

### NACHBARSCHAFTSSTREIT

Fenny empfiehlt Ihnen, mit dem Stadtrat zu sprechen, woran Sie jedoch der Hausmeister Jorog hindert, der Ihnen eine Wartezeit von 16 Jahren auferlegt. Begeben Sie sich zur Straße am Hang, reden Sie mit Daphne und Hieronimus über das Möhrenbaum-Problem und gehen Sie dann zur Bibliothek.

### MÄUSE-PLAGE

Reden Sie mit Jonas über das Gift und die Bonbons. Nehmen Sie die Süßwaren und das Tierbuch an sich und reden Sie wieder mit Jonas. Entwenden Sie im Gasthaus die Fischsuppe und kombinieren Sie diese erst mit der Katze vor der Bibliothek und dann mit Jonas. Die Katze frisst die Suppe und die Mäuseriche verschwinden. Nun dürfen Sie das Gift mitnehmen.

### ABLENKUNGSMANÖVER

Bieten Sie Pimpf die Bonbons an, damit dieser mit seinem Skateboard Unruhe stiftet. Wenn Sie nun den Baum vergiften, wirft Daphne den Terminzettel mit der Nummer 13 weg. Diesen zeigen Sie Jorog und sprechen mit den Stadträten Valerius, Adamus und Hokus.

### AGENT DES STADTRATS

Bitten Sie Wirt Olof um ein Zimmer. Untersuchen Sie dann die Einschusslöcher am Haus von Walt. Reden Sie mit Walt und sprechen Sie die Magierin Farida auf den Anschlag an. Berichten Sie im Rathaus von Ihren Ermittlungen (Farida wird allerdings aufgrund mangelnder Schuldfähigkeit nicht verhaftet).

### EIN SPIELSÜCHTIGER EREMIT

Parlieren Sie mit Eremit Kalas und untersuchen Sie die Spielkarten. Sprechen Sie Farida auf die Zaubertinte an. Diese bekommen Sie umsonst. Sie benötigen aber 30 Gold für das Puder, welches die Tinte sichtbar macht. Sie gehen ins Gasthaus und holen von Hokus das Niespulver.

### STURZ VON FARIDA

Reden Sie mit Simon und untersuchen Sie das Schild. Benutzen Sie nun das Niespulver mit Farida, woraufhin diese stürzt und das Schild runterreißt. Schmied Simon bekommt den Reparaturauftrag.

### ENTTARNUNG

Gewinnen Sie beim Hütchenspiel mit Simon 40 Goldstücke. Kaufen Sie dafür das Zauberpuder bei Farida. Dieses kombinieren Sie mit den Spielkarten. Reden Sie mit Kalas. Wechseln Sie vom Tag zur Nacht, reden Sie mit Kalas und lotsen Sie anschließend Farida zu Kalas' Hütte. In der nachfolgenden Sequenz werden die beiden Kartenspieler enttarnt.

### ANUBIS-VERBOT

Erschrecken Sie Wulf mit dem Flaschengeist, nehmen Sie die Uniform und untersuchen Sie in der Bibliothek die Urkunde, die Sie mit der Schere beschneiden und anschließend im Rathaus auf den Papierstapel legen. Holen Sie den Erlass vom schwarzen Brett und reden Sie mit Farida.

### ERSTE PRÜFUNG

Das folgende Verhör stellt die erste Prüfung dar und ist ein wenig knifflig. Antworten Sie mit: 1-1-4-1-2-2-3-3-1-2. Bringen Sie die Anubis-Statue zu Kalas und sprechen Sie mit Valerius, Hokus und Adamus, um Ihr Lob für dieE-Ermittlungsarbeiten zu ernten.

**Kapitel 2:**

### ANGST VOR EINSAMKEIT

Plaudern Sie mit den Stadträten und befragen Sie Hieronimus zur Stadtgeschichte. Jonas will Ihnen die Stadtdokumente nicht aushändigen. Holen Sie sich die Räucherstäbchen von Farida. Kombinieren Sie diese mit Simon und nehmen die alte Zeitung, die der Wirt wegschmeißt. Diese lassen Sie von Daphne bügeln. Bieten Sie Pimpf den Kaffee von Walt an und nutzen Sie die folgende Sequenz, um die alte Zeitung mit Pimpfs Stapel zu kombinieren. Jorog verlässt nun die Bibliothek und Jonas zeigt Ihnen die Stadtdokumente.

### PROBLEME MIT DER POST

Reden Sie mit Laura, Fenny und Sven über das Postproblem. Diskutieren Sie mit Walt und befragen Sie Sven zur Manufaktur. Beleidigen Sie nun Wulf, der Sie ins Gefängnis wirft. Untersuchen Sie das Stroh. Sie entdecken die Maus und reden mit Wulf über Toast, Käse und Schinken. Diese Zutaten kombinieren Sie und fügen die Radieschen respektive Champignons vor dem Gitter hinzu. Legen Sie den Gourmet-Toast auf die Pritsche und fliehen Sie durch den Geheimgang.

### MAGISCHE KONKURRENZ

Um die Postkugel zu bauen, untersuchen Sie alle Teile der Postkugel-Maschine und nehmen den Ersatzschlüssel mit. Lassen Sie die Brosche von Raimund wienern



**ENTTARNT** | Kalas, ein Eremit, der in der Einöde lebt, und die kommunistisch angehauchte Magierin Farida sind dem Glücksspiel verfallen. Durch die Zaubertinte werden die beiden entlarvt.




**EN GARDE** | Auch Sven ist vom Fluch befallen und hat unsere geliebte Laura entführt. Im ersten Kampf gegen Sven fehlt es uns an Wortgewandtheit, also müssen Sie Gerüchte gegen den Postboten sammeln.

und klauen Sie währenddessen die Angel. Benutzen Sie diese mit dem Magneten. Angeln Sie sich die Magnetkapsel aus der Luke. Sprechen Sie mit Farida. Nachts nehmen Sie den Schlüssel zum Rathauskeller und stecken die Feuerwerkskörper ein. Verbinden Sie diese mit der Weinflasche bei Kalas und entzünden Sie sie mit den Streichhölzern. Der Eremit wird verhaftet und Sie können die Statuette zu Farida bringen, die Ihnen dafür das Harz gibt.

### MONDGEWÄCHS

Untersuchen Sie auf dem Friedhof das Nachtdämmerkraut, die Tagesscheinblumen sowie das schlichte Grab. Sie bekommen von Valerius im Rathaus eine Mondlampe, die Sie am Mond aufladen. Bestrahlen Sie damit das Nachtdämmerkraut und verknüpfen Sie dieses mit der Tagesscheinblume, die Sie in den leeren Behälter stecken.

### SO FERTIGEN SIE EINE KAPSEL

Sie befördern die Metallkapseln in den Trichter, benutzen die Patronen mit dem „Patronenhalter“, stellen den Behälter in den „Behälterhalter“. Betätigen Sie die Konsole, entnehmen Sie die magische Kapsel.

### ENDE DES POSTSTREIKS

Sie reden mit Sven und geben ihm den Brief. Erzählen Sie Laura davon und nehmen Sie die Dokumente von ihr mit.

**Kapitel 3:**

### ANGST VOR ENTTÄUSCHUNG

Plaudern Sie mit Valerius, Adamus und Fenny. Nun wird die Lichtung freigeschaltet, auf der Sie die Steinplatte untersuchen. Sprechen Sie mit Jonas und Kalas über den benötigten Bernstein. Nehmen Sie die Stecknadeln von Daphne. Sie erhitzen die Brosche in Simons Schmelztiegel und kombinieren die Stecknadeln mit Brosche und Schmelztiegel, um kupferüberzogene Nadeln zu erhalten. Sprechen Sie mit Simon und Sven. Schalten Sie in den Nachtmodus. Geben Sie Hieronimus das Verjüngungsmittel. Sie nehmen dieses aus dem Briefkasten, schütten es auf den Kastanienbaum und packen die Kastanie ins Inventar.

### MARLENES WASCHTAG

Hängen Sie das schmutzige Tischtuch aus dem Rathauskeller an die Wäscheleine bei der Mühle, wechseln Sie in den Nachtmodus und reißen Sie die Leine herunter. Nehmen Sie das gewaschene Tischtuch mit.

### STINKENDE KERZEN

Lassen Sie sich von Pimpf eine Stinkbombe geben, werfen Sie diese in Daphnes Fenster und packen Sie die Stecknadeln ein.

### POLKA-MÄUSE

Holen Sie sich von Hieronimus, Simon, Hokus, Daphne und Farida Rezepte. Besprechen Sie diese mit Valerius. Reden Sie mit Olof und Simon, nehmen Sie den Harzer Käse von Hieronimus mit und quatschen Sie mit der Maus Larry. Sie verbinden den Käse mit der Mausefalle im Keller, tunken die Mäuse ins Mehl und lassen diese im Gasthof Polka tanzen. Der betrunkene Simon geht, Olof kocht aus Dank Ihr Mitternachtsmenü (Hühnchen-Rezept).

### MIDNIGHT-DINNER

Sie nehmen im Rathauskeller das kaputte Grammophon mit, reden mit Hieronimus und holen das Jagdhorn aus der Jägerhütte an der Waldlichtung. Zersägen Sie mit Simons Hilfe das Jagdhorn. Reparieren Sie so das Grammophon. Laden Sie Laura ein. Antworten Sie im nächsten Dialog, der zweiten Prüfung, mit: 1-2-3-2-3-2-1-4. Gehen Sie mit Laura in Valerius‘ Haus, öffnen die Speisekammer und legen die Prozessakten auf den Schreibtisch des Stadtrats. Stecken Sie die Nadeln in die Kastanie und verbinden diese mit dem Zopf. Setzen Sie den so gewonnenen Kristallschwingungsresonator an der Waldlichtung ein.

### BERNSTEIN-ERNTE

Bitten Sie Händler Norgel um eine Probe des Spezialreinigers, erzählen Jorog davon und nehmen Hammer und Meißel aus dem Werkzeugkasten. Reden Sie im Rathaus mit Wulf, geben Sie ihm den Schnaps und suchen Sie anschließend Kalas auf, der Ihnen den Bernstein schleift. Diesen bringen Sie zu Jonas, allerdings startet die Zeitmaschine erst, wenn das Mut-O-Meter ausschlägt.

**Kapitel 4:**

### ANGST VOR ANGST

Als erste Mutprobe müssen Sie Marlenes Pudel zurückholen: Sie reden am Tag mit dem Händler, nehmen die Hundekette mit und spielen des Nachts auf dem Hokophon. In der folgenden Zwischensequenz fangen Sie den Wer-Pudel ein, schieben den Gullydeckel beiseite und steigen in den Kanal. Reden Sie mit Laura und Schmied Simon. Sprechen Sie Farida auf einen Anti-Kopfschmerzzauber an, holen Sie das Widderhorn und zermahlen Sie es in Valerius‘ Küchenmühle. Ernten Sie das Johanniskraut auf dem Friedhof. Kombinieren Sie es mit dem Honigtopf aus der Jägerhütte. Bitten Sie nun Marlene nachts um ein Glas Milch und mixen Sie alle Zutaten mit der einarmigen Hexe. Geben Sie Simon das Mittel und steigen Sie mit Excalibur bewaffnet in den Kanal. Verlieren Sie den ersten Kampf gegen Sven und sammeln Sie daher üble Gerüchte gegen den Postboten. Nun gewinnen Sie die Auseinandersetzung durch Schlagfertigkeit und retten Ihre Liebste.

### TRICK OR TREAT

Untersuchen Sie alle Gegenstände in Jorogs Behausung, reden Sie mit Jorog über dessen magische Fähigkeiten und begutachten Sie dessen Kräutersud im Keller. Nehmen Sie die Harke von der Waldlichtung mit und bitten Sie Daphne um das Potenzmittel, das Sie in Jorogs Kräutersud kippen. Geben Sie Hieronimus die Wundertinktur. Er verklebt damit die Löcher an seinem Gartenhäuschen und Sie nehmen den Pecheimer mit. Platzieren Sie ihn auf dem Schrank im Keller, stecken Sie die Harke in die Furche. Sprechen Sie Jorog wieder auf seine Vergangenheit als Magier an. Genießen Sie die Zwischensequenz.

**Kapitel 5:**

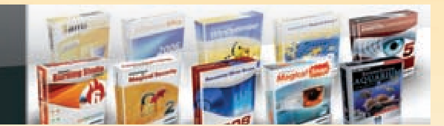
### ANGST VOR TOD

Sie reisen mit der Zeitmaschine in die Vergangenheit, reden mit dem Hirsch und befreien diesen mit der Brechstange. Das Tier schenkt Ihnen einen Unsichtbarkeits-Trunk. Schleichen Sie sich an Jorog und die drei Stadtgründer heran und belauschen Sie deren Gespräch über den Mord am vierten Gründervater. Untersuchen Sie das Fass in Jorogs Haus und schöpfen Wasser daraus. Lesen Sie im Arbeitsbuch und nehmen Sie den Zauberstab mit. Warnen Sie Tomarak und entlarven Sie Jorog am Brunnen (kein Angriff). Genießen Sie das Happy End mit Laura. ❑




# BISHER MEHR ALS 290.000 KUNDEN

**1.** Zu jedem PC gibt es ein Softwarepaket im Gesamtwert von 324,90€ **GRATIS**



**2.** ALLE PC-Systeme sind ausgestattet mit original Samsung/Kingston™ Arbeitsspeicher




**3.** Verwendung bester Qualitätskomponenten auch schon bei PCs ab 199€ (z.B. Compucase Gehäuse, ASUS-Mainboards, Samsung/Kingston Speicher)

**4.** Alle PCs werden in speziellen Systemverpackungen inkl. Transportversicherung versendet



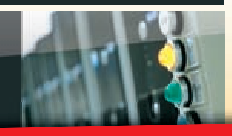
**5.** Mehrfach ausgezeichnete PC-Systeme Testsieger in Preis/Leistung







**6.** Alle unsere PC-Systeme durchlaufen vor der Auslieferung an Sie einen 8 Stunden Langzeittest



## Wir suchen 60 neue Mitarbeiter!

Zur Verstärkung unseres Teams suchen wir engagierte und motivierte Mitarbeiter (m/w) für den Bereich:

**1.) Call-Center Vertrieb 2.) Call-Center Support 3.) Einkauf/Produktmanagment 4.) Vertrieb Großkunden 5.) Vertriebsunterstützung Großkunden (Back Office) 6.) Service Techniker – Reklamationsabteilung 7.) Leiter Service – Reklamationsabteilung 8.) Buchhaltung 9.) Marketing**

Lernen Sie uns nicht als einzigartigen PC-Vertrieb, sondern auch als attraktiven Arbeitgeber kennen.

Wir bieten: - attraktive Arbeitsplätze - leistungsgerechte Vergütung - selbstständige und eigenverantwortliche Tätigkeit sowie - ein gutes Betriebsklima.

**Haben wir Ihr Interesse geweckt?** Dann senden Sie uns Ihre vollständigen und aussagefähigen Bewerbungsunterlagen an die Geschäftsadresse oder per Mail an: personalabteilung@brunen-it.de




**(01801) 99 40 40** 0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Bestellannahme 7 Tage die Woche, Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

**www.one.de**

# VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

**Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!**

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core® Duo Prozessor T2450 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400Go

15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

**649.- €** oder Finanzkauf ab 12€/mtl.**

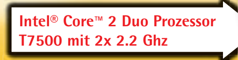
Art-Nr. 4275

inkl. Microsoft Windows XP Pro. für nur 768,99 €



15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5450 mit 2x 1.66 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GO
- DVD-Brenner Laufwerk



15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, 1.3 Megapixel Webcam

**699.- €** oder Finanzkauf ab 13€/mtl.**

Art-Nr. 4279

inkl. Microsoft Windows Vista Home Basic für nur 768,99 €

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7250 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1200x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

**849.- €** oder Finanzkauf ab 16€/mtl.**

Art-Nr. 4289

inkl. Microsoft Windows Vista Home Prem. für nur 928,99 €

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- HD-DVD Rom + DVD RW Combo Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

**1049.- €** oder Finanzkauf ab 20€/mtl.**

Art-Nr. 4293

inkl. Microsoft Windows Vista Ultimate für nur 1198,99 €

17" WUXGA Glare Type Display

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8700GT
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WUXGA Glare Type Display (1920x1200 Pixel), 7.1 Sound, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

**1539.- €** oder Finanzkauf ab 29€/mtl.**

Art-Nr. 4265

inkl. Microsoft Windows Vista Ultimate für nur 1688,99 €

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr



# (01801) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

OFT KOPIERT - DAS ORIGINAL - NIE ERREICHT!

# BISHER MEHR ALS 290.000 KUNDEN



## AMD Athlon™ 64 6000+ X2

- Prozessor: AMD Athlon 64™ 6000+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® M2A-VM
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GTS
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

**649,- €** oder Finanzkauf ab 12€/mtl.**

Art-Nr. 4167

inkl. Microsoft Windows Vista Home Prem. für nur 728,99 €

## Intel® Core™2 Duo E6550



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6550 (2x2.33 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5KPL-VM
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA, Head USB



**599,- €** oder Finanzkauf ab 11€/mtl.**

Art-Nr. 4221

inkl. Microsoft Windows XP Prof. für nur 718,99 €

## Intel® Core™2 Quad Q6600

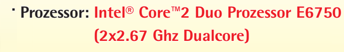
- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (4x2.4 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5KPL-VM
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon® HD2600XT
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

**749,- €** oder Finanzkauf ab 14€/mtl.**

Art-Nr. 4286

inkl. Microsoft Windows Vista Home Basic für nur 818,99 €

## Intel® Core™2 Duo E6750



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6750 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5KPL-VM
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

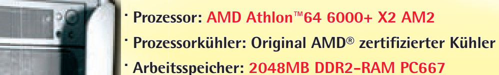


**899,- €** oder Finanzkauf ab 17€/mtl.**

Art-Nr. 4258

inkl. Microsoft Windows Vista Home Basic für nur 968,99 €

## AMD Athlon™ 64 6000+ X2



- Prozessor: AMD Athlon™64 6000+ X2 AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9N SLI-2F
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon® HD2900XT
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Dual Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Head USB

**959,- €** oder Finanzkauf ab 18€/mtl.**

Art-Nr. 4287

inkl. Microsoft Windows Vista Home Prem. für nur 1038,99 €

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.



... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner






inkl. Microsoft Windows Vista Ultimate für nur 2348,99 €



## Intel® Core™2 Quad Q6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (4x2.4 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5K
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI Radeon® HD2900XT Crossfire
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 600W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

**1799.- €** oder Finanzkauf ab 34€/mtl.**

Art-Nr. 4268

inkl. Microsoft Windows XP Prof. für nur 1918,99 €

## Intel® Core™2 Quad Q6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (4x2.4 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-E SLI
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX SLI
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

**1899.- €** oder Finanzkauf ab 36€/mtl.**

Art-Nr. 4300

inkl. Microsoft Windows Vista Ultimate für nur 2048,99 €

## Intel® Core™2 Quad QX9650

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Quad Prozessor QX9650 (4x3.0 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-E SLI
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800Ultra
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Front USB

**2349.- €** oder Finanzkauf ab 44€/mtl.**

Art-Nr. 4301

inkl. Microsoft Windows Vista Ultimate für nur 2498,99 €

## Intel® Core™2 Quad QX9650

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Quad Prozessor QX9650 (4x3.0 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Xigmatek HDT-S1283
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N32-E SLI
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x768MB NVIDIA® GeForce™ 8800Ultra SLI
- Laufwerk: 18xDL-DVD +-R/RW-Brenner LS, 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 850W Coolermaster Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Dual Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

**3299.- €** oder Finanzkauf ab 62€/mtl.**

Art-Nr. 4302

inkl. Microsoft Windows Vista Ultimate für nur 3448,99 €

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner



www.one.de

## ANNO 1701: DER FLUCH DES DRACHEN - EDITOR-GUIDE

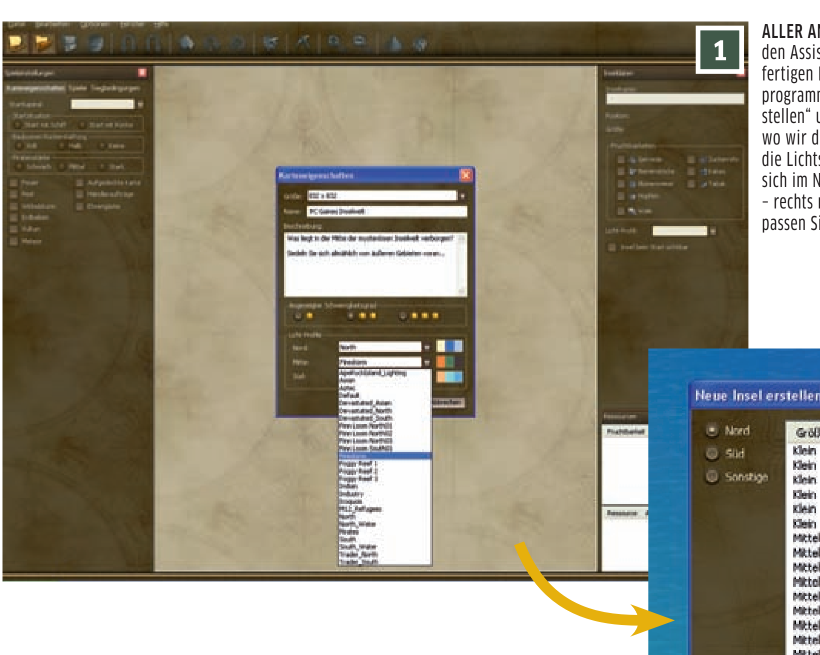
# In sieben Schritten zu Ihrer eigenen Inselwelt

**Von:** Christian Burtchen

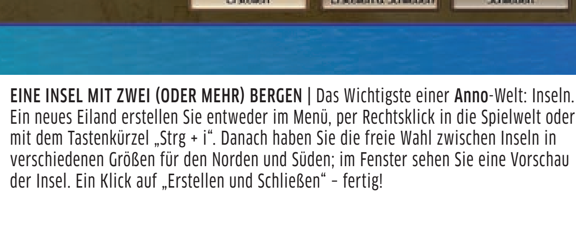
Mit dem „World Editor“ erstellen Sie eigene Karten für Anno 1701.

Das Programm bedienen Sie so einfach wie die Tabellenkalkulation oder das Zeichenprogramm. In den Menüs oben finden Sie die Befehle – wobei am wichtigsten natürlich die Inselerstellung ist –, darunter Schaltflächen für Kommandos, links die Registerkarten mit Karteneinstellungen, Spielern und Siegbedingungen. Rechts ist das kontextsensitive Menü, das Ihnen die Rohstoffe der ausgewählten Insel anzeigt.

**Das Wichtigste** beim Erstellen einer Karte: Verfolgen Sie eine konkrete Idee und nutzen Sie Ihre Kenntnisse über das Spiel. Sorgen Sie dafür, dass die Spielwelt allen Beteiligten gegenüber fair ist und nicht ein Spieler zu leicht Oberwasser gewinnt. Fangen Sie mit einer kleinen Karte an und probieren Sie diese aus – sind Rohstoffe erreichbar?, ist ein Spieler zu nah am Piraten? – und bauen Sie dann weiter. Wir zeigen den Aufbau unserer Inselwelt in sieben einfachen Schritten. ❑

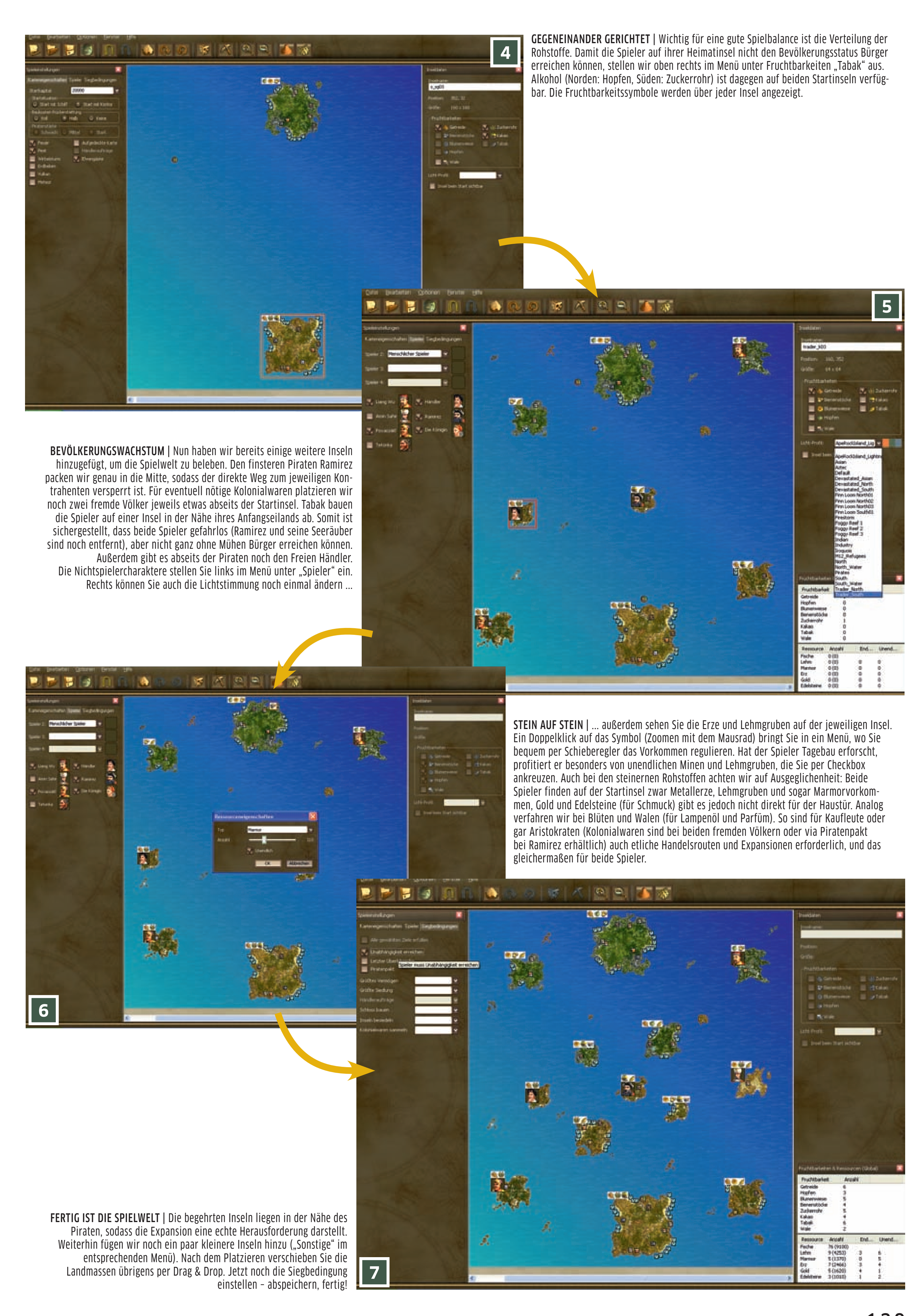


**ALLER ANFANG IST LEICHT** | Für Ihre allererste Karte können Sie auch den Assistenten („Wizard“) benutzen, der Sie schrittweise zu einer fertigen Karte führt, wie Sie es aus dem Briefassistenten Ihres Schreibprogramms kennen. Wir wählen jedoch die Schaltfläche „Neue Karte erstellen“ und begeben uns sogleich ins entsprechende Begrüßungsmenü, wo wir die Größe, den Namen (mit Beschreibung und Schwierigkeit) und die Lichtstimmungen eingeben. Beachten Sie, dass die Größe der Karte sich im Nachhinein nicht (!) mehr ändern lässt. Mit den Lichtstimmungen – rechts neben dem Auswahlmenü sehen Sie die markanten Farben – passen Sie die Beleuchtung an das gewünschte Setting an.



**EINE INSEL MIT ZWEI (ODER MEHR) BERGEN** | Das Wichtigste einer **Anno**-Welt: Inseln. Ein neues Eiland erstellen Sie entweder im Menü, per Rechtsklick in die Spielwelt oder mit dem Tastenkürzel „Strg + i“. Danach haben Sie die freie Wahl zwischen Inseln in verschiedenen Größen für den Norden und Süden; im Fenster sehen Sie eine Vorschau der Insel. Ein Klick auf „Erstellen und Schließen“ – fertig!

**EINE NEUE WELT** | Zentrale Idee unserer Karte: Zwei Spieler versuchen, die Unabhängigkeit zu erreichen. Der erste Spieler fängt im Norden an (der kleine Kreis markiert den Startpunkt, in der Registerkarte links stellen Sie ein, ob mit Kontor oder Schiff losgebaut wird), der zweite im Süden – beide bekommen aber nicht alle notwendigen Rohstoffe direkt zum Anfang, sondern müssen expandieren.




**GEGENEINANDER GERICHTET** | Wichtig für eine gute Spielbalance ist die Verteilung der Rohstoffe. Damit die Spieler auf ihrer Heimatinsel nicht den Bevölkerungsstatus Bürger erreichen können, stellen wir oben rechts im Menü unter Fruchtbarkeiten „Tabak“ aus. Alkohol (Norden: Hopfen, Süden: Zuckerrohr) ist dagegen auf beiden Startinseln verfügbar. Die Fruchtbarkeitssymbole werden über jeder Insel angezeigt.

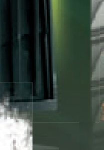
**BEVÖLKERUNGSWACHSTUM** | Nun haben wir bereits einige weitere Inseln hinzugefügt, um die Spielwelt zu beleben. Den finsteren Piraten Ramirez packen wir genau in die Mitte, sodass der direkte Weg zum jeweiligen Kontrahenten versperrt ist. Für eventuell nötige Kolonialwaren platzieren wir noch zwei fremde Völker jeweils etwas abseits der Startinsel. Tabak bauen die Spieler auf einer Insel in der Nähe ihres Anfangseilands ab. Somit ist sichergestellt, dass beide Spieler gefahrlos (Ramirez und seine Seeräuber sind noch entfernt), aber nicht ganz ohne Mühen Bürger erreichen können. Außerdem gibt es abseits der Piraten noch den Freien Händler. Die Nichtspielercharaktere stellen Sie links im Menü unter „Spieler“ ein. Rechts können Sie auch die Lichtstimmung noch einmal ändern ...

**STEIN AUF STEIN** | ... außerdem sehen Sie die Erze und Lehmgruben auf der jeweiligen Insel. Ein Doppelklick auf das Symbol (Zoomen mit dem Mausrad) bringt Sie in ein Menü, wo Sie bequem per Schieberegler das Vorkommen regulieren. Hat der Spieler Tagebau erforscht, profitiert er besonders von unendlichen Minen und Lehmgruben, die Sie per Checkbox ankreuzen. Auch bei den steinernen Rohstoffen achten wir auf Ausgeglichenheit: Beide Spieler finden auf der Startinsel zwar Metallerze, Lehmgruben und sogar Marmorvorkommen, Gold und Edelsteine (für Schmuck) gibt es jedoch nicht direkt für der Haustür. Analog verfahren wir bei Blüten und Walen (für Lampenöl und Parfüm). So sind für Kaufleute oder gar Aristokraten (Kolonialwaren sind bei beiden fremden Völkern oder via Piratenpakt bei Ramirez erhältlich) auch etliche Handelsrouten und Expansionen erforderlich, und das gleichermaßen für beide Spieler.

**FERTIG IST DIE SPIELWELT** | Die begehrten Inseln liegen in der Nähe des Piraten, sodass die Expansion eine echte Herausforderung darstellt. Weiterhin fügen wir noch ein paar kleinere Inseln hinzu („Sonstige“ im entsprechenden Menü). Nach dem Platzieren verschieben Sie die Landmassen übrigens per Drag & Drop. Jetzt noch die Siegbedingung einstellen – abspeichern, fertig!

# HIGH PERFORMANCE SYSTEMS





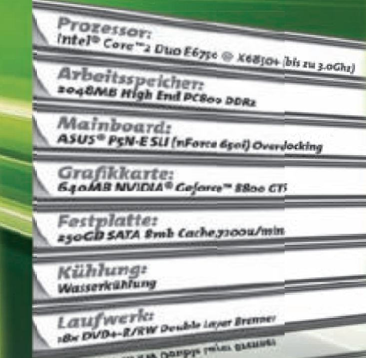
**Prozessor:** Intel® Core™2 Duo E4500 @ 2x3.2Ghz
**Arbeitsspeicher:** 1024MB High End PC800 DDR2
**Mainboard:** ASUS® P5N-E SLI (nForce 650i) Overclocking
**Grafikkarte:** 256MB NVIDIA® Geforce™ 8600 GT
**Festplatte:** 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
**Kühlung:** Wasserkühlung
**Laufwerk:** 18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner







699€
oder schon ab 13€ mtl.**/Finanzierung

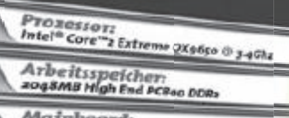


**Prozessor:** Intel® Core™2 Duo E6750 @ X6850+ (bis zu 3.0Ghz)
**Arbeitsspeicher:** 2048MB High End PC800 DDR2
**Mainboard:** ASUS® P5N-E SLI (nForce 650i) Overclocking
**Grafikkarte:** 640MB NVIDIA® Geforce™ 8800 GTS
**Festplatte:** 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min
**Kühlung:** Wasserkühlung
**Laufwerk:** 18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner





1099€
oder schon ab 20€ mtl.**/Finanzierung



**Prozessor:** Intel® Core™2 Quad Q6600 @ 4x3Ghz
**Arbeitsspeicher:** 2048MB High End PC800 DDR2
**Mainboard:** ASUS® P5N32-E SLI (nForce 680i) Overclocking
**Grafikkarte:** 768MB NVIDIA® Geforce™ 8800 GTX
**Festplatte:** 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
**Kühlung:** Wasserkühlung
**Laufwerk:** 18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner/ 16x DVD-Rom





1599€
oder schon ab 30€ mtl.**/Finanzierung



**Prozessor:** Intel® Core™2 Extreme QX9650 @ 3.4Ghz
**Arbeitsspeicher:** 2048MB High End PC800 DDR2
**Mainboard:** ASUS® P5N32-E SLI (nForce 680i) Overclocking
**Grafikkarte:** 2x 768MB NVIDIA® Geforce™ 8800 GTX
**Festplatte:** 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
**Kühlung:** Wasserkühlung
**Laufwerk:** 18x DVD+-R/RW Double Layer Brenner/ 16x DVD-Rom



2899€
oder schon ab 55€ mtl.**/Finanzierung

GEHEN SIE NOCH HEUTE ONLINE UND KONFIGURIEREN SIE IHR EIGENES WUNSCHSYSTEM!

**www.xmx.de**

Dynamic Pixels www.dpxs.de

**Von:** Andreas Bertits

Gestrandet auf einem von Dämonen verseuchten Planeten, kämpfen Sie sich durch die Hölle, um zu überleben.

Einzelspieler-Mod
**Spielzeit:** Circa 5 Stunden
**Schwierigkeitsgrad:** Schwer



▲ **ABSCHUSS** | Diese Vagary bekommt die durchschlagskräftige Pulse Rifle des Helden zu spüren. Doch selbst mit dieser Waffe ist die Ausgeburt der Hölle nur sehr schwer zu besiegen.

▶ **GEWALTIG** | Ein Hell Knight stellt sich dem Protagonisten in einem Tunnel in den Weg. Mit der Schrotflinte kann dieser gegen den gewaltigen Dämon nicht viel ausrichten.




## MOD DES MONATS

# Doom 3: In Hell - Director‘s Cut

Mit einer wirklich tiefgründigen Geschichte wartet die Doom 3-Modifikation In Hell: Director‘s Cut zwar nicht auf, dafür erleben Sie eine Ballerorgie im klassischen Stil. Der namenlose Protagonist schmiert mit seinem Raumschiff auf einem unbekannten Planeten ab. Kurz darauf fallen erste Monster über ihn her. Glücklicherweise liegt in unmittelbarer Nähe eine Schrotflinte und genügend Munition findet sich auch.

Diese Waffe benötigen Sie dringend, denn hinter jeder Ecke warten Unmengen an Feinden, die nur eines im Sinn haben: Ihr virtuelles Ableben. Aber wie sich das für einen zünftigen 3D-Shooter gehört, bleibt es natürlich nicht bei der einen Schrotflinte. Auf dem Weg durch die großen und abwechslungsreich gestalteten Levels finden Sie noch mehr und durchschlagskräftigere Kanonen.

**Eine ganz besondere** Version dieser Modifikation kredenzen wir Ihnen dieses Mal auf unserer DVD. Denn nicht umsonst heißt die Fassung Director‘s Cut. Modder Steve „Doomi" Kirbst überarbeitete seinen eineinhalb Jahre alten Mod und fügte zusätzlich zwei frische Gebiete ein, die es ordentlich in sich haben. Da sich viele Spieler aufgrund des sehr hohen Schwierigkeitsgrades der Ursprungsversion beschwert haben, passte Steve diese auch gleich mit an. Einen Spaziergang durch die Hölle sollten Sie allerdings nicht erwarten. Noch immer gibt es knackige Stellen, die Sie ins Schwitzen bringen.

**In Hell: Director‘s Cut** gehört zu den besten und umfangreichsten Mods für id Softwares 3D-Shooter. Vor allem das abwechslungsreiche Leveldesign überzeugt auf ganzer Linie. Sie wandern durch schaurige Burgen, menschenleere Dörfer und finstere Höhlen, um einen Weg aus der Misere zu finden und den obligatorischen Oberbösewicht auszuschalten.

Haben Sie Steve Kirbsts Werk bereits zuvor gespielt und fragen sich jetzt, ob es sich lohnt, den Mod noch einmal zu installieren, beantworten wir Ihnen diese Frage mit einem Ja! Denn die vielen Änderungen machen In Hell beinahe zu einem neuen Mod. Möchten Sie also mal wieder gepflegt ballern, dann stürzen Sie sich in dieses höllische Abenteuer. ❑



**GRUSELSTUNDE** | In einem verlassenen Dorf fallen grausige Zombies über den Spieler her, der sich mit allen Mitteln der Gegner erwehrt.

## RUNTERLADEN LOHNT!

Nachstehende Mods empfehlen wir Ihnen außerdem in diesem Monat. Folgen Sie zum Download einfach den Links unseres Partners www.moddb.com.

**Half-Life 2: Battlegrounds 2:**
http://mods.moddb.com/5662

**Doom 3: Classic Doom 3:**
http://mods.moddb.com/4323

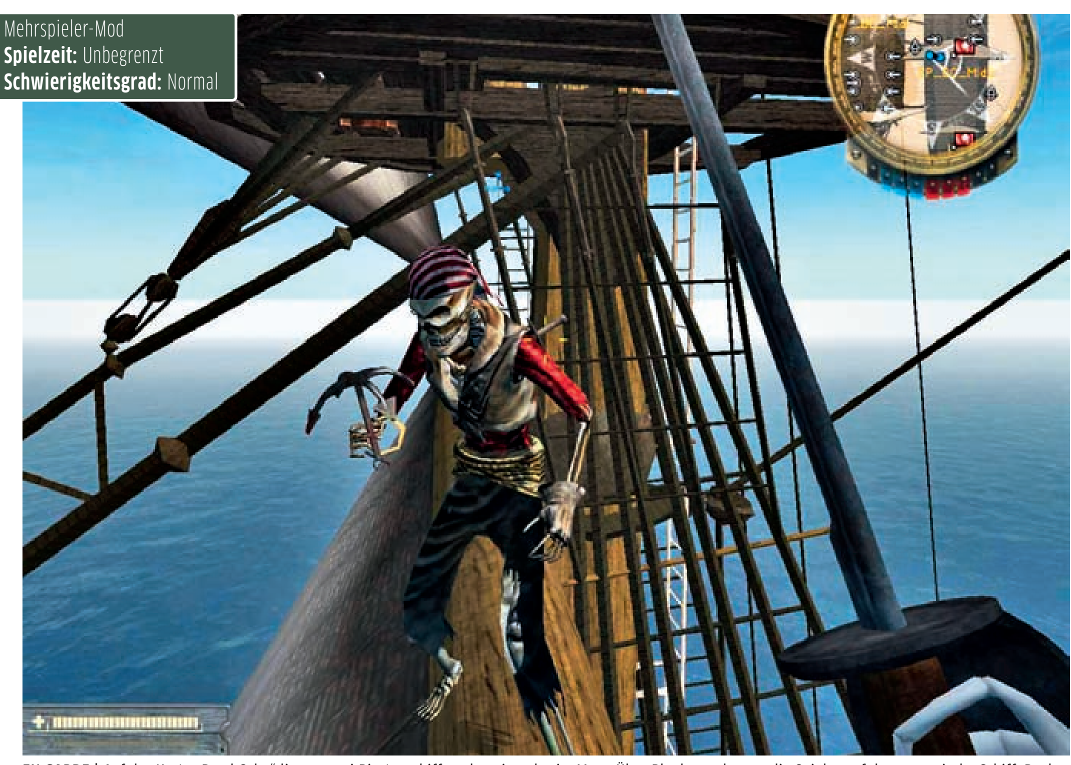
**Half-Life 2: Minerva Metastasis:**
http://mods.moddb.com/5803

**Far Cry: Assault Coop LAN:**
http://mods.moddb.com/6328



**Von:** Andreas Bertits

Auf in die Schlacht Piraten gegen Untote! Rasseln Sie in taktischen Kämpfen mit dem Säbel und entern Sie feindliche Schiffe.



Mehrspieler-Mod
**Spielzeit:** Unbegrenzt
**Schwierigkeitsgrad:** Normal

**EN GARDE** | Auf der Karte „Dead Calm“ liegen zwei Piratenschiffe nebeneinander im Meer. Über Planken gelangen die Spieler auf das gegnerische Schiff. Doch auch die Segel dienen dazu, sich einen spannenden Kampf mit dem Feind zu liefern – ganz im Stil actionreicher Piratenfilme.

## BATTLEFIELD 2

# Battlefield Pirates 2




Wenn Kanonen donnern, Säbel rasseln und ein lautes „Yo, ho, ho“ ertönt, dann haben Sie es mit Piraten zu tun. Genau wie in dem exklusiven Mehrspieler-Mod **Battlefield Pirates 2**. Hier geht es nicht darum, Schätze zu finden, zu plündern und zu brandschatzen, sondern einfach um die Eroberung von Gebieten und die Eliminierung der gegnerischen Mannschaft.

Doch bevor es dazu kommt, wählen Sie zunächst mal die Partei, der Sie angehören möchten. Auf der einen Seite stehen die Standard-Freibeuter, wie man Sie aus jedem Film mit Totenkopfflagge kennt. Die feindliche Truppe jedoch besteht aus Untoten! Allerdings verhalten sich die Skelettkrieger genau wie die menschlichen. Sie bluten und brauchen Sanitäter. Kein wirklicher Vorteil also.

**Genau deshalb** ist das Balancing des Mods so gut gelungen. Denn auf jeder Seite wählen Sie zwischen den gleichen Klassen. Egal, ob Sie Mensch oder Skelett sein wollen, Scharfschützen, Nahkämpfer und Heiler gibt es auf beiden Seiten. Allerdings nutzen Sie nicht nur herkömmliche Waffen, um den Widersachern den Garaus zu machen. Sie greifen auch schon mal auf eine Krabbe zurück, der ein Pulverfass umgebunden wurde.

Auf den sieben Karten kämpfen Sie sich durch Inseln voller Palmen, schippern mit Booten über Kanäle, lassen Kanonen sprechen, fechten auf Planken zwischen zwei Schiffen um Ihr virtuelles Leben.

**In der aktuellen** Beta-Version hat der Mod noch mit einigen Kinderkrankheiten zu kämpfen. Nervige Abstürze sind zwar selten, kommen aber dennoch vor. Doch die Modder arbeiten fleißig an Verbesserungen und auch so macht **Battlefield Pirates 2** bereits jetzt ähnlich viel Spaß wie der Vorgänger für **Battlefield 1942** aus dem Jahr 2005.

Stehen Sie also auf Piraten und möchten mal ein wenig Abstand von der moderneren Kriegsführung nehmen, dann sollten Sie sich die Modifikation schleunigst von unserer DVD installieren. Besonders zu empfehlen ist die Karte „Dead Calm“, die die Piratenatmosphäre richtig satt versprüht! ❑



**KNOCHENJOB** | Ein Skelettpirat steht einem Freibeuter der Menschen gegenüber. Während der Untote seine Pistole nachlädt, holt der Mensch gerade mit seinem Säbel zum Schlag aus.

**DETAILVERLIEBT** | Das sinkende Schiffswrack im Hintergrund ist zwar nicht zu erreichen, trägt aber erheblich zur Seeräuberatmosphäre der Modifikation bei.

# Gewinnspiel

Ist Ihr PC bereit für DirectX® 10? Die meisten „Performance"-PCs sind es nicht. Deshalb verlosen wir in Kooperation mit NVIDIA und ATELCO drei nagelneue PCs.




ATELCO Computer

Einfach unsere Gewinnspielfrage beantworten und gewinnen. Alle Informationen zu SLI finden Sie unter www.nvidia.de/sli.

Gewinnen Sie einen von 3 PCs

## SLI PC DES MONATS




**ATELCO 4maxx!**
**Intel Core 2 Duo E6850 8800GTX SLI**

- 2x NVIDIA GeForce® 8800 GTX Grafikprozessor (MSI-Grafikkarte, SLI, 768 MB)
- MSI-Mainboard P6N SLI
- Intel® Core™ 2 Duo (E6850)
- 2 GB Arbeitsspeicher (DDR2)
- 500-GB-SATA-II-Festplatte (16 MB)
- Coolermaster-Cavalier3-Gehäuse
- 850-Watt-Be-Quiet!-Netzteil
- LG-DVD-Brenner und -DVD-Laufwerk
- Creative Sound Blaster X-FI Xtreme
- Logitech Gaming Keyboard und Laser-Maus
- Microsoft® Windows Vista™ Home Premium
- Software: Ahead Nero 7 Essentials
- Software: Company of Heroes
- Samsung-22"-Monitor (SyncMaster 226BW, 2ms, DVI)






**Wert des PCs: € 2.666,-**

**ATELCO 4gamez!**
**Intel Core 2 Duo E6850**

- MSI-Grafikkarte (768 MB, DDR3)
- MSI-Mainboard P6N SLI
- Intel® Core™ 2 Duo (E6850)
- 2 GB Arbeitsspeicher (DDR2)
- 500-GB-SATA-II-Festplatte (16 MB)
- Coolermaster-Cavalier3-Gehäuse
- 550-Watt-Be-Quiet!-Netzteil
- LG-DVD-Brenner und -DVD-Laufwerk
- Software: Ahead Nero 7 Essentials
- Software: Company of Heroes

**Wert des PCs: € 1.299,-**



**ATELCO 4media!**
**Intel Core 2 Duo E6750**

- MSI-Grafikkarte (256 MB)
- MSI-Mainboard P6N SLI
- Intel® Core™ 2 Duo (E6750)
- 2 GB Arbeitsspeicher (DDR2)
- 400-GB-SATA-II-Festplatte (16 MB)
- Coolermaster-Centurion5-Gehäuse
- 500-Watt-Netzteil
- LG-DVD-Brenner und -DVD-Laufwerk

**Wert des PCs: € 799,-**

Alle drei Gewinnspiel-PCs können Sie auch im ATELCO-Online-Store unter www.atelco.de/nvidia kaufen.

### GEWINNSPIELFRAGE

Wie viele NVIDIA-Grafikprozessoren stecken im SLI PC DES MONATS?

Mögliche Antworten:

| | |
|---|---|
| PCG 59N A | einer |
| PCG 59N B | zwei |
| PCG 59N C | drei |
| PCG 59N D | vier |

Die Antwort schicken Sie uns per SMS. Hängen Sie dafür an das Kennwort „PCG 59N" den Buchstaben der Lösung und Ihre Adresse an. Ihre Antwort könnte dann folgendermaßen aussehen: „PCG 59N A Adresse". Schicken Sie die Lösung an:

Deutschland: 8 20 98 Schweiz: 92 92
Österreich: 0900 700 800

Preise pro SMS: Deutschland: € 0,49*, Schweiz: sfr 0,70, Österreich: € 0,50
* Inkl. 0,12 EUR/SMS VF-D2-Transportanteil

Sie können weiterhin einfach per Postkarte am Gewinnspiel teilnehmen.

Schicken Sie diese an:

PC Games
„PCG-Gewinnspiel 12/N"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der 5.12.2007. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

## INTEL PENRYN
## NEUE HIGH-END-CPU

Die Zweikern-Variante von Intels neuem Desktop-Prozessor heißt Wolfdale, das Vierkern-Modell Yorkfield. Im Gegensatz zu bisherigen Core-2-CPUs verfügen sie über mehr Zwischenspeicher (6 oder 12 MB) sowie Architekturverbesserungen für mehr Leistung und weniger Stromverbrauch, wie Intel uns auf der hauseigenen Messe IDF verriet. Dort zeigte man uns auch das neue Top-Modell Core 2 Extreme QX6950 mit vier Kernen, 3 GHz, 333 MHz FSB und 12 MB Cache. Im Vergleich mit der bisher schnellsten CPU QX6850 liegt der QX6950 durchschnittlich um 9,5 Prozent vorn.

**Diese Benchmarks** hat Intel selbst durchgeführt, die Werte sind also mit Vorsicht zu genießen. Zur Veröffentlichung Anfang November zahlen Sie für die CPU 1.000 Euro. Wesentlich preiswerter kommen die langsameren Modelle Anfang 2008 auf den Markt: So soll der günstigste Vierkerner mit 2,5 GHz nur 270 Euro kosten. Die Preise sind jedoch noch nicht offiziell bestätigt.

**Info:** www.intel.de



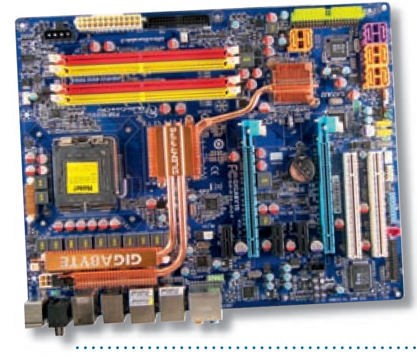




**„Warum nimmt mir bloß niemand das Denken ab?“**

„Clean hands lead to good health“ („Saubere Hände führen zu guter Gesundheit“) – verrät mir das Schild. Darunter ist Seife abgebildet. Richtig: Ich bin in den USA. Genauer: auf der Herrentoilette des Flughafens von San Francisco. Mich erwartet ein spannendes Intel Developer Forum. Im Hotel angekommen, weist mich ein Schild darauf hin, dass ich nicht mit dem Haartrockner baden sollte. Außerdem erfahre ich, dass mein Starbucks-Kaffee heiß sein könnte und ich in der Schwangerschaft besser kein Bier trinke. Vielen Dank. Hier fühle ich mich sicher, hier kann mir nichts passieren. Obwohl, eines fehlt: Warum gibt es keine Warnhinweise für PC-Hardware? Ich vermisse den Aufkleber, der mir verrät, dass ich den Speicher nicht bei laufendem Rechner ausbauen sollte. Und woher soll ich wissen, dass ich mein Notebook nicht mit in die Badewanne nehmen darf? Warum nimmt mir bloß niemand das Denken ab?

## INTEL X38
## VORSCHAU FÜR AUFRÜSTER: CORE-2-BOARDS MIT X38-CHIP




Intels neuer Platinen-Chipsatz für die aktuellen Core-2-Prozessoren heißt X38. Das X38-DQ6 von Gigabyte (220 Euro) konnten wir bereits testen: Bei Spielen ist der neue Chip nicht schneller als die älteren Modelle P35 oder P965. Auch die Overclocking-Ergebnisse sind fast identisch – wir erreichten im Test 505 MHz FSB. Dafür unterstützt er zweimal 16 PCI-E-Bahnen für zwei Grafikkarten und ist daher bei unserem Test mit Bioshock im Crossfire-Modus bis zu 46 Prozent schneller als die Chips P965 oder P35, die nur vier Bahnen für die zweite Grafikkarte bieten.

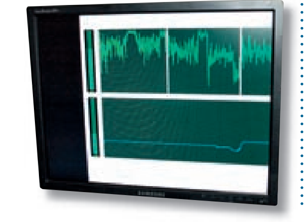
**Bei der X38-Platine** P5E3 Deluxe von Asus soll ein Steuerungs-Chip einen niedrigeren Stromverbrauch ermöglichen. Das MSI X38 Diamond Combo bietet derweil DDR2- und DDR3-Bänke. Die drei Boards sollen schon im November verfügbar sein.

**Info:** www.intel.de

## PHENOM X3
## AMD-PROZESSOR MIT DREI KERNEN

Ende des Jahres bringt AMD Quad-Core-Prozessoren für Spiele-PCs. Anfang 2008 folgen die ersten Dreikern-Modelle. Genau wie die Vierkern-Variante haben die Phenom-X3-CPUs 2 MB L3-Cache. Laut AMD profitieren bereits Bioshock und Unreal Tournament 3 von drei Kernen. Wir konnten zudem Stranglehold (dt.) ausprobieren und behielten den Task-Manager im Auge: Alle drei Kerne wurden genutzt, die CPU-Last lag meist zwischen 61 und 69 Prozent. Zur Erinnerung: Bis 66 Prozent wäre ein Zweikern-Modell mit gleichem Takt und identischem Cache genauso schnell. Der Preis soll zwischen AMDs Vier- und Zweikern-CPUs liegen.

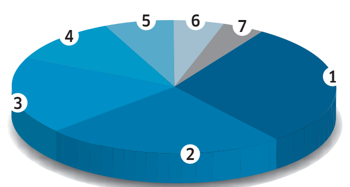
**Info:** www.amd.com/de-de



## UMFRAGE

**Core-2-Duo-Käufer: Welchen Chipsatz hat Ihr nächstes Mainboard?**

1. Intel P35/G35 .................... 30%
2. Intel X38........................ 24%
3. Weiß nicht/Keine Angabe........... 19%
4. Nvidia Nforce 680-Serie........... 11%
5. Einen anderen ..................... 7%
6. AMD (Ati) Xpress 3200/1250/1100 .... 5%
7. Nvidia Nforce-650-Serie ............ 4%




[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 649]

### TECHNIK-TICKER

**OVERCLOCKING-WELTREKORD**
5.340 MHz erreichte Charles Wirth mit Intels Yorkfield und erzielte so die besten Ergebnisse in Super Pi, Aquamark, Cinebench 10, PC Mark 05, 3D Mark 05 und 3D Mark 06 (CPU-Tests). Das ist bisher das höchste OC-Ergebnis mit einer Quad-Core-CPU.
**Info:** www.xtremesystems.org

**INTELS TOP-SYSTEM SKULLTRAIL**
Auf dem Intel Developer Forum (IDF) zeigte Intel einen PC mit zwei Vierkern-CPUs. Dabei kommt die Server-Variante der neuen Penryn-Serie zum Einsatz. Eine aufwendige Kühlung sorgt für Minus 43 Grad Celsius CPU-Temperatur. Dementsprechend waren die beiden Quad-Core-Modelle auf 4 GHz übertaktet. Auf der Server-Platine mit Nvidias Nforce-100-SLI-Chipsatz liefen zwei Geforce-8800-Grafikkarten im SLI-Modus. Allerdings soll auch der Einsatz von vier Grafikkarten kein Problem sein. Ende des Jahres, spätestens aber Anfang 2008 sollen erste Systeme verfügbar sein.
**Info:** www.intel.de

**RAYTRACING FÜR SPIELE**
Raytracing soll die aktuelle Darstellungstechnik bei PC-Spielen ablösen und eine deutlich bessere Grafik ermöglichen. Die Technik wird beispielsweise bei den Spezialeffekten von Kinofilmen wie Ratatouille eingesetzt. Auf der Intel-Messe IDF lief bereits eine Demo-Version von Quake 4 (dt.) mit Raytracing in Echtzeit und absolut flüssig (90 Bilder pro Sekunde). Dafür war jedoch ein System mit acht Prozessorkernen nötig. Dabei wurden alle Kerne komplett genutzt – das ist bisher bei keinem Spiel möglich. Ab 2009 soll Raytracing spieletauglich sein.
**Info:** www.intel.de

TEST PROZESSOREN

# X2 5000+ Black Edition

**Von:** Oliver Pusse

AMD präsentiert den X2 5000+ jetzt in der Black Edition. Was leistet das Sondermodell?

Die Sockel-AM2-CPU taktet mit 2.600 MHz und verfügt über 1 MB L2-Cache. Das Besondere an der „Schwarzen Variante" des Athlon 64 X2 5000+: Bei diesem Prozessor sind sämtliche Multiplikatoren frei wählbar. Dieses Extra war bisher den teuren FX-Modellen vorbehalten. Des Weiteren erfolgt die Herstellung des neuen 5000+ in der 65-Nanometer-Technik – er ist somit der schnellste K8 dieses Fertigungsverfahrens. AMD gibt die Verlustleistung (TDP) mit 65 Watt an, die Standardspannung beträgt 1,3 Volt. Durch den frei wählbaren Multiplikator ist das Teil vor allem für Übertakter interessant. Gelistet wurde der Prozessor zum Redaktionsschluss noch nicht, er sollte aber in Kürze verfügbar sein – AMD nannte uns auf Anfrage einen Preis von 125 Euro. Der frei verstellbare Multiplikator hilft, beim Drehen an der Taktschraube einen hohen Gesamttakt zu erreichen und gleichzeitig den Referenztakt nur geringfügig anzuheben. Mit der Standardspannung von 1,3 Volt war ein stabiler Betrieb mit 3 GHz möglich. Für 3,25 GHz erhöhten wir die Spannung auf 1,45 Volt, mit 1,5 Volt erreichten wir stolze 3,33 GHz (Kühlung: Zalman CNPS 9700 LED).

**Fazit:** AM2-Nutzer, die auf der Suche nach einem günstigen, gut übertaktbaren Prozessor sind, können beim AMD Athlon 64 X2 5000+ Black Edition zugreifen. Das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt und die freie Multiplikatorwahl macht den Prozessor zu einem echten Schnäppchen. Ein höherer Gesamttakt als mit einem „normalen" X2 5000+ lässt sich mit der Black Edition allerdings nicht erreichen. ❑




**SCHNÄPPCHEN FÜR ÜBERTAKTER** | Für freie Multiplikatoren mussten Sie bislang deutlich mehr Geld investieren.

## ÜBERTAKTUNGSTEST: AMD ATHLON 64 X2 5000+

| Prozessor | Athlon 64 X2 5000+ | Athlon 64 X2 6400+ | Athlon 64 X2 5000+ (BE) OC1 | Athlon 64 X2 5000+ (BE) OC2 |
|---|---|---|---|---|
| CPU-Takt | 2,6 GHz | 3,2 GHz | 3 GHz | 3,33 GHz |
| Referenztakt | 200 MHz | 200 MHz | 230 MHz | 208 MHz |
| TDP | 65 Watt | 125 Watt | keine Angabe | keine Angabe |
| Anno 1701 (Avg./Min.) | 16 Fps/14 Fps | 21 Fps/20 Fps | 19 Fps/18 Fps | 20 Fps/19 Fps |
| Gothic 3 (Avg./Min.) | 27 Fps/20 Fps | 36 Fps/28 Fps | 32 Fps/22 Fps | 33 Fps/23 Fps |
| NfS Carbon (Avg./Min.) | 76 Fps/53 Fps | 103 Fps/75 Fps | 87 Fps/63 Fps | 95 Fps/68 Fps |
| Cinebench R10 | 4.142 Pkt. | 5.334 Pkt. | 4.775 Pkt. | 5.226 Pkt. |
| Valve Partikelbenchm. | 33 Pkt. | 42 Pkt. | 40 Pkt. | 44 Pkt. |

Biostar TF560 A2+, Geforce 8800 GTX, 2.048 MB 5-5-5-18, Zalman CNPS 9700 LE

# Intel Pentium E2180

**Von:** Oliver Pusse

Wir testen, ob sich der E2180 als Zweikern-CPU der Einsteigerklasse etablieren kann.

Wie auch der E2140 und der E2160 verfügt der E2180 über 1 MB L2-Cache und einen Frontside-Bus von 200 MHz. Kombiniert mit einem Multiplikator von 10 ergibt sich der Gesamttakt von 2 GHz. Intel gibt eine Verlustleistung (TDP) von 65 Watt an. Der E2180 ist momentan für 80 Euro verfügbar, aber im Vergleich zum E4300 mit 2 MB L2-Cache relativ teuer – Letzterer ist bereits für 100 Euro erhältlich. Der E2180 fällt jedoch sicher noch im Preis. Mit Standardtakt erreicht der E2180 in Need for Speed Carbon 69 Fps. Ein mit 2,13 GHz getakteter E6420 mit 4 MB L2-Cache erzielt hier 93 Fps. Dabei wirkt sich offenbar der größere L2-Cache des E6420 deutlich auf die Leistung aus. In Gothic 3 ist der Unterschied nicht mehr ganz so gravierend: 28 Fps für den E2180 und 31 Fps für den E6420. Bei Anno 1701 ist die Lücke wieder etwas größer: Auf magere 16 Fps bringt es der E2180, während mit dem E6420 noch einigermaßen ruckelfreies Spielen bei 21 Fps möglich ist. Sowohl der E2140 als auch der E2160 sind bei Übertaktern dafür bekannt, dass sie eine sogenannte „FSB-Mauer" bei 360 bis 400 MHz haben. Das bedeutet, dass es egal ist, mit welcher Spannung der Prozessor läuft, er lässt sich nicht höher takten. Der E2180 profitiert hier von seinem hohen Multiplikator. Ein Betrieb mit satten 2.800 MHz war mit der Standardspannung von 1,225 Volt problemlos möglich.

**Fazit:** Aufgrund des hohen Multiplikators eignet sich der E2180 perfekt für Einsteiger-Platinen, die keinen hohen Frontside-Bus-Takt erreichen. ❑



**PENTIUM E2180** | Intel liefert den Prozessor inklusive der kleineren Variante des Boxed-Kühlers mit Aluminiumkern aus.

## ÜBERTAKTUNGSTEST: INTEL PENTIUM E2180

| Prozessortakt | 2 GHz (Std.) | 2,8 GHz (OC) | 3,2 GHz (OC) | 3,4 GHz (OC) |
|---|---|---|---|---|
| Frontside-Bus | 200 MHz | 280 MHz | 320 MHz | 340 MHz |
| Speichertakt | DDR 800 | DDR 700 | DDR 768 | DDR 818 |
| Cinebench R10 | 3.581 Pkt. | 4.872 Pkt. | 5.574 Pkt. | 5.919 Pkt. |
| Super Pi 1M | 29,781 s | 22,672 s | 20,141 s | 18,781 s |
| NfS Carbon (Aver./Min.) | 69 Fps/50 Fps | 87 Fps/63 Fps | 99 Fps/73 Fps | 105 Fps/76 Fps |
| Gothic 3 (Aver./Min.) | 28 Fps/23 Fps | 37 Fps/32 Fps | 42 Fps/36 Fps | 46 Fps/42 Fps |
| Anno 1701 (Aver./Min.) | 16 Fps/15 Fps | 20 Fps/18 Fps | 22 Fps/21 Fps | 24 Fps/22 Fps |
| Vcore (BIOS) | 1,225 Volt | 1,225 Volt | 1,35 Volt | 1,45 Volt |
| Vcore (gemessen) | 1,196 Volt | 1,196 Volt | 1,325 Volt | 1,42 Volt |

Asus P5K-E (P35), 8800 GTX, 2.048 MB PC800 (5-5-5-18), Zalman CNPS9700

## WINDOWS XP SERVICE PACK 3

# Das dritte XP-Service-Pack im Check




**Von:** Henner Schröder

Das dritte – und letzte! – Flickenpaket für Microsofts Bestseller-Betriebssystem steht in den Startlöchern. Wir checken den Inhalt!

Eine alte IT-Weisheit besagt, dass kein Programm vor dem ersten Update zuverlässig arbeitet. Viele Nutzer warten daher mit dem Umstieg auf Vista, bis das Service Pack die größten Schwächen behebt. Einige wollen aber so oder so dem sechs Jahre alten Vorgänger treu bleiben. Das weiß Microsoft und verlängerte den „Extended Support“ für Windows XP bis April 2014. Zunächst erwartet uns aber das dritte Service Pack, das Anfang 2008 erscheint und nun als Beta vorliegt.

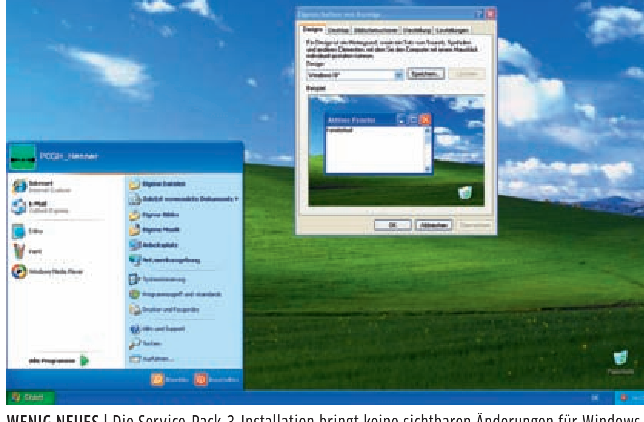
**Während das SP1** lediglich eine Sammlung von Updates war, fügte Microsoft dem Betriebssystem vor drei Jahren mit dem Service Pack 2 auch neue Funktionen wie das Sicherheitscenter hinzu. Änderungen dieser Größenordnung landen mit dem SP3 nicht an. Wie das erste Paket enthält es vor allem Patches; neben allen bislang veröffentlichten sind auch ein paar frische Updates und Erweiterungen dabei. Die Erhöhung der Stabilität und Sicherheit steht im Vordergrund – wer sich eine modernisierte Oberfläche und neue Funktionen wünscht, muss auf Vista umsteigen. Das erkennen Sie besonders deutlich anhand jener Dinge, die das SP3 nicht enthält: DX 10 fehlt ebenso wie der Media Player 11, auch der Internet Explorer 7 glänzt durch Abwesenheit.

**Bei der Installation** des Pakets ist keine WGA-Echtheitsprüfung nötig. Schließlich ist es ganz im Sinne von Microsoft, wenn möglichst viele Windows-PCs gegen Internetwürmer und andere Schadprogramme gefeit sind und diese nicht weiter verbreiten. Das gilt auch für jene Rechner, die mit einer Raubkopie des Systems laufen. Wer sich den Aufwand der nachträglichen Patch-Installation sparen möchte, kann wieder eine sogenannte „Slipstream-CD“ erstellen, die das XP-Setup auf den Stand des dritten Service Packs bringt. Bei der Installation von solch einer CD kann der Nutzer wie bei Vista auf die Eingabe des Produktschlüssels verzichten und dies bis zu 30 Tage später nachholen.

**Ein paar Neuerungen** bringt das SP3 neben den etwa 1.000 Patches und bekannten Erweiterungen wie dem Windows Installer 3.1 doch mit. Kabellose Netzwerke lassen sich fortan mit WPA2 sichern, ein Kryptografie-Modul hilft Anwendungen bei der Verschlüsselung von Daten. Das Sicherheitscenter erhielt ein paar ausführlichere Beschreibungen, die aus Vista bekannte Network Access Protection schützt vor Zugriffen auf potenziell gefährliche Systeme im Netzwerk. Auch der Remote-Desktop-Assistent ähnelt jenem von Vista.

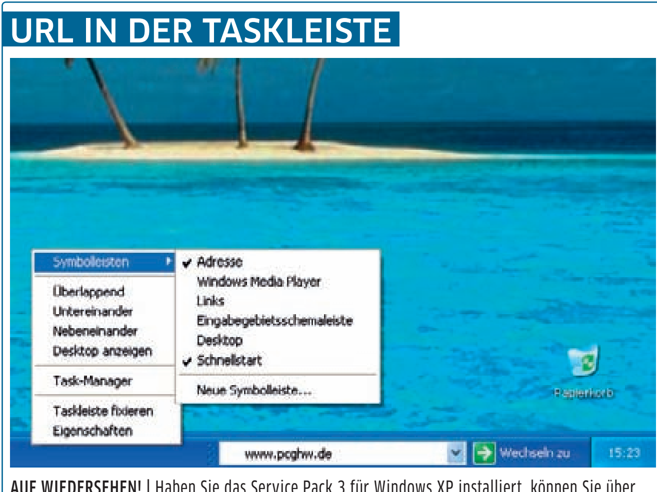
In der frischen Version fehlt aber auch etwas Altbekanntes: Offenbar hat sich ein Mitbewerber über die Möglichkeit beklagt, Websites durch die Eingabe einer URL in die Adressleiste aufzurufen, die sich unter XP bislang in die Taskleiste integrieren lässt (Rechtsklick auf die Taskleiste, „Symbolleisten“ – „Adresse“). Konsequenz: Microsoft streicht dieses Adressfeld mit dem SP3. Das sollte aber niemanden von der Installation des Pakets abhalten, schließlich gibt es Freeware-Programme, die solche Funktionen nachrüsten. ❑

### KEINE SICHTBAREN ÄNDERUNGEN



**WENIG NEUES** | Die Service-Pack-3-Installation bringt keine sichtbaren Änderungen für Windows XP. Nur unter der Haube gibt es einige nützliche Verbesserungen.

### URL IN DER TASKLEISTE




**AUF WIEDERSEHEN!** | Haben Sie das Service Pack 3 für Windows XP installiert, können Sie über die Taskleiste keine Webseiten mehr aufrufen – das Adressfeld gehört der Vergangenheit an.

### FAZIT

Wer sich vom allerletzten Service Pack großartige Neuerungen erhofft, guckt in die Röhre. Wer aber mit dem Funktionsumfang von Windows XP zufrieden ist, kann sich nach aktuellem Kenntnisstand darauf freuen, dass dieses System mit dem SP3 noch etwas stabiler und sicherer wird – schon die Beta macht ersten Berichten zufolge kaum Probleme. Ob Sie sich auch bald selbst anhand einer offenen Beta-Version davon überzeugen können, steht noch nicht fest.


ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING
ULTRAFORCE
SPECIAL EDITION
HELLGATE™
LONDON
Games for Windows
flagship STUDIOS
EA
BANDAI NAMCO Games
Hellgate™: London © 2007 Flagship Studios, Inc. All Rights Reserved. EA is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Flagship Studios, the Flagship Studios Logo, Hellgate™: London and the Hellgate™: London logo are trademarks and/or registered trademarks of Flagship Studios, Inc. throughout the world. Licensed by NAMCO BANDAI Games America Inc. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. Windows and the Windows Vista start button logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and ‚Games for Windows‘ and the Windows Vista start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.


ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING
Core2 Xtreme X-72 GTX
intel
Core 2
Duo
inside
Core2 Duo Xtreme X-72
Core2 Duo E6750 @ X7200 (2x 3,4 GHz)
GeForce 8800 GTX
nVidia GeForce 8800 GTX 768 MB
4 GB Arbeitsspeicher
2 GB DDR2-1000 + 2 GB Flash ReadyBoost
500 GB S-ATA II
500 GB S-ATA II Festplatte 7.200 U/min.
20x DVD-Brenner S-ATA
RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
Intel P35 Mainboard
Intel P35 Chipsatz
*Sie erhalten zu Ihrem System einen Gutschein für ein PC-Spiel aus dem Sortiment von Doomster.
€
1.399,-
ab 35,- mtl.*
Auf welcher Seite ...
NVIDIA GeForce
8800 GTX
NVIDIA
GEFORCE




GC 2007 | Die Spiele-Fachmesse in Leipzig ist der ideale Ort, um mit Entwicklern über die Akzeptanz neuer Technik zu sprechen.

## TECHNIK-TRENDS

# Welche Technik bieten neue Spiele?

**Von:** Frank Stöwer

Schöner spielen dank technischer Innovationen! Das verspricht zumindest die Hardware-Industrie. Doch sehen das die Entwickler auch so? PC Games wollte es genauer wissen und hat die Verantwortlichen befragt.

Mit Techniken wie DX 10, Unterstützung für Mehrkern-Prozessoren (Multithreading) und Physik-Beschleunigerkarten wie Ageias PhysX wollen die Hardware-Hersteller Spiele hübscher, schneller und realitätsnäher machen. Doch das ist graue Theorie – entscheidend ist auf dem Platz, sprich: Wie sieht es in der Praxis aus? Hier stellt sich vor allem die Frage, ob die Macher im Hintergrund – die Entwickler – technische Neuerungen akzeptieren und bei der Spieleproduktion effektiv einsetzen. Um das herauszufinden, sprach PC Games in den vergangenen Wochen mit vielen Entwicklern. Folgende Trends kristallisierten sich dabei heraus:

**„Middleware oder Eigenentwicklung?“,** lautet die Gretchenfrage am Anfang einer jeden Spieleproduktion. Glaubt man den Worten von Epics PR-Galionsfigur Marc Rein, ist der Kauf einer Middleware (eine Art Zwischenanwendung oder ein anwendungsneutrales Programm) wie der Unreal-Engine 3 die optimale Lösung für alle Entwicklerteams. Eine Lizenz-Engine mit einer vollständig entwickelten Technik spart laut Rein viel Zeit, die man in Spiele-Inhalte investieren könne. Doch was ist mit dem finanziellen Aspekt? Finanzkräftige Spieleschmieden wie Gearbox (Borderlands, Brothers in Arms: Hell's Highway) oder Infinity Ward (Call of Duty 4) mögen über die entsprechenden Mittel verfügen, um Epics Middleware zu erwerben und dann hausintern sogar noch zu modifizieren. Für kleinere Studios ist eine solche Lösung allerdings zu teuer, sodass man lieber auf günstigere Produkte wie beispielsweise Gamebryo ausweicht oder wie bei S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky (GSC Gameworld), They (Metropolis/IMC), Sacred 2 (Ascaron) oder Timeshift (Saber Interactive) eine Eigenentwicklung bevorzugt. Teams, die sich für eine eigene Engine entscheiden, scheuen oft die Limitierungen, die eine fremde Technologie mit sich bringt, und wollen in den meisten Fällen ein Fundament, das exakt auf das Gameplay des Titels zugeschnitten ist. Natürlich ist die Unreal-Engine 3 nicht die einzige Middleware auf dem Markt, die die in Fachkreisen hochgelobte „Next Generation“-Optik bietet. Neben Crytek (Cry-Engine 2/Crysis) präsentiert auch id Software eine neue Lizenz-Lösung: id-Tech-5, die in Rage zum Einsatz kommt. Allerdings sind auch diese beiden Produkte nicht billig und überschreiten sicherlich das Budget vieler Studios.

**Das Phänomen Cross-Plattform:** Eine für alle! Dieser Trend hält schon länger an, was die Mehrheit unserer Interviewpartner bestätigt. Man entwickelt Titel gleichzeitig für PC und Next-Generation-Konsolen (Xbox 360, PS3). Prominente Beispiele sind: Call of Duty 4, Borderlands, Brothers in Arms: Hell's Highway, Assassin's Creed, Haze, They sowie Sacred 2 (nur Xbox 360). Die Gründe dafür bringt André Blechschmidt, Entwickler bei Radon Labs (Nebula-Engine), auf den Punkt. „Will man als Entwickler international erfolgreich sein, muss man auch auf die anderen Plattformen gehen“, rechtfertigt er. „Cross-Plattform-Entwicklung ist ein neuer Trend und England und Amerika sind große Konsolenmärkte, da kommt man

mit dem PC nur begrenzt weiter." Generell kann man zwei Arten der Cross-Plattform-Entwicklung unterscheiden. Im Idealfall – wie bei They – optimiert man die Engine für jede Plattform einzeln, wobei der PC Priorität genießt, da die Entwickler dessen technische Möglichkeiten für eine höhere Texturauflösung, spezielle Grafikeffekte oder bessere Physik nutzen. Dem gegenüber stehen kommende Titel wie Borderlands oder Call of Duty 4, bei denen Teams parallel an den Versionen arbeiten, die sich häufig – zum Unmut der PC-Spieler – nicht wesentlich voneinander unterscheiden und nicht selten auf der Konsole sogar besser funktionieren. Hier kommt meist eine für die Cross-Plattform-Entwicklung optimierte Engine zum Einsatz wie die Unreal-Engine 3 oder die brandneue id-Tech-5 (siehe Extrakasten rechts oben).

**Der neuen DX-10-Grafikschnittstelle** gehört die Zukunft, darüber ist sich die Szene einig. Trotzdem nutzen die Entwickler sie noch nicht flächendeckend bei neuen Projekten. Das hat zum einen marktstrategische Gründe, denn DX 10 ist mit einer neuen Generation von Hardware sowie mit einem neuen Betriebssystem (Windows Vista) verbunden. Beides muss sich nach Ansicht vieler Entwickler erst noch weiter verbreiten. Man will keine Zweiklassengesellschaft, sondern massenkompatible Produkte, die alle spielen können. „Die Welt ist noch nicht ausreichend auf die Technik vorbereitet und wir gehen behutsam vor, um den Spielern DX 10 nahezubringen", sagt Gearbox-Chef Randy Pitchford. Zum anderen experimentiert man noch sehr viel mit der neuen Technik und muss erst lernen, mit ihr umzugehen. Oft sind sich die Entwickler dabei nicht sicher, für welche Grafik-Features sie DX 10 wirklich nutzen wollen. Für die Entscheidung, auf eine DX-10-Unterstützung zu verzichten, gibt es unterschiedliche Gründe. Einerseits erreicht man die gewünschte Optik mit DX 9 (Codename: Panzers - Cold War, Enemy Territory: Quake Wars, id-Tech-5-Engine/ Rage). Andererseits muss man wie bei Sacred 2 den alten Renderer erst für DX 10 optimieren, was viel Zeit in Anspruch nimmt. Wer im Gegenzug konsequent auf die neue Schnittstelle setzt, nutzt sie für eine verbesserte Optik (Hellgate: London) oder um Rendertechniken effizienter auszuführen (They).

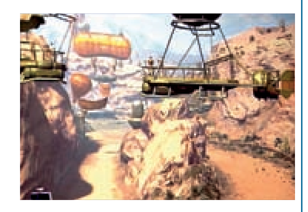
**Mehr Kerne müssen her!** Die Antworten zum Thema Multithreading sprechen eine einheitliche Sprache. Die physikalische Grenze bei der Taktrate der Einkern-Prozessoren ist erreicht, daher sehen alle Techniker nur eine Möglichkeit, mehr Leistung herauszuholen: die Zahl der Prozessoren beziehungsweise deren Kerne erhöhen. Das erklärt, warum die Engines aller uns bis dato vorgeführten Titel schon jetzt mindestens für Zweikern-Prozessoren optimiert sind. Spiele mit Unreal-3-Technik wie Borderlands oder Call of Duty 4 sowie Ascarons Sacred 2 profitieren schon jetzt von mehr als zwei Rechenwerken. Die Konkurrenz zieht auf jeden Fall nach, da Quad-Core-Prozessoren laut Meinung unserer Gesprächspartner schon bald etabliert sind. Allerdings räumen viele der Befragten wie Bill Roper von den Flagship Studios ein, dass die Branche noch lernen muss, die Mehrkern-Technik effizient zu nutzen. Dann wird man dank Multicore die Möglichkeit haben, noch komplexere und damit viel realitätsnähere Dinge in puncto Grafik, Physik und KI zu erschaffen, so Roper weiter.

**Der hardwarebeschleunigten Physik** prophezeien die meisten Entwickler keine rosige Zukunft. Für einen Physik-Chip sprachen sich lediglich die Macher von They aus, die bereits den Vorgängertitel Infernal mit Unterstützung für Ageias PhysX-Karte auslieferten. Die große Mehrheit dagegen befürchtet, dass sich diese Technik nicht durchsetzt, da die Verbreitung noch viel zu gering ist und sich das in absehbarer Zeit auch nicht ändern wird. Einige Stimmen fordern sogar die Integration des Physik-Chips auf der Hauptplatine oder sehen in einer Physikbeschleunigung per Grafikkarte wie bei Havok FX – diese Technik unterstützt aktuell nur Hellgate: London – die ideale Lösung. Da es zur Zeit keinen einheitlichen Standard gibt, verzichten fast alle Firmen auf eine Unterstützung für eine hardwarebeschleunigte Physik. ❑

## FAZIT

Die Branche ist definitiv aufgeschlossen gegenüber neuen Technologien wie DX 10 und Multithreading und setzt diese schon in vielen aktuellen Produktionen zum Vorteil der Spieler ein. Trotzdem wirft man natürlich auch ein wachsames Auge auf die Kosten-Nutzen-Rechnung.

## ID-TECH-5: TOP-TECHNIK FÜR ALLE PLATTFORMEN



Die neue Vorzeige-Technik für ein entwicklerfreundliches, plattformunabhängiges Spiel kommt von der Shooter-Schmiede id Software (Doom 3). Die integrierte sogenannte Megatexture-Technik ermöglicht es Entwicklern aller Plattformen (PC, PS3, Xbox 360 und Mac), ohne viel Aufwand extrem detaillierte Riesentexturen zu erstellen und dabei jeden einzelnen Pixel zu verändern. Außerdem entfällt aufgrund der Engine-Auslegung die zeitaufwendige Portierungsarbeit. Für die Produktion heuerte id ein Team aus Spezialisten für die verschiedenen Plattformen an, von deren Know-how auch der Lizenznehmer profitieren kann.

## THEY



**PC HAT PRIORITÄT |** Obwohl die Engine für die Konsolenentwicklung eingesetzt wird, ist sie für den PC optimiert. Sie profitiert von viel Arbeitsspeicher und schnellen Grafikchips.

## CALL OF DUTY 4



**EINE ENGINE FÜR ALLE |** Das technische Fundament des Shooters ist die Unreal-Engine 3. Epics Technik ist für Multithreading sowie eine Cross-Plattform-Entwicklung optimiert.

## CODENAME: PANZERS - COLD WAR



**SCHÖN DANK DX 9 |** Entwickler Stormregion verzichtet beim neuesten Teil der Serie vorerst auf eine DX-10-Unterstützung. Die ist für den aktuell erzielten Detailgrad nicht nötig.

# Stimmen der Entwickler

## INTERVIEW MIT BILL ROPER

### „Wir können mit der DX-10-Schnittstelle eine Menge machen"

**Roper:** „DX 10 ist eine neue Technik, die wir in **Hellgate: London** unterstützen, und wir können damit eine Menge machen. Das wird euch auf jeden Fall auffallen. DX 10 kommt bei der Darstellung von Effekten für das Wetter und die Zaubersprüche zum Einsatz. Des Weiteren haben wir uns darauf konzentriert, DX 10 für die Elemente zu nutzen, die in der ganzen Spielwelt sichtbar werden. Das wäre einerseits die Tiefenunschärfe, die ihr überall sehen könnt. Dazu kommt eine Bewegungsunschärfe. Die sieht klasse aus und sie gibt euch das Gefühl, unter DX 10 wie in einem Film zu spielen. Es war zwar harte Arbeit, weil alles neu ist, aber wir können die neue Vista-Schnittstelle wirklich gut nutzen und unsere bisherigen Ergebnisse bestätigen das."


BILL ROPER ist Geschäftsführer bei den Flagship Studios.

## INTERVIEW MIT ANDRAIS ACSAI

### „Der Markt stößt DX 9 ab und ist noch lange nicht reif für DX 10"

**Acsai:** „Der Markt versucht Direct X 9 abzustoßen, ist aber noch lange nicht reif für Direct X 10. Es werden nur wenige Videokarten unterstützt. Man kann leicht ein paar DX-10-Features in ein Spiel integrieren, nur um sagen zu können, man unterstütze das. Das würde aber auch nicht zu großen visuellen Unterschieden führen. Wir können es uns nicht erlauben, ein Spiel zu entwickeln, das nur unter DX 10 läuft, weil der Markt dafür noch zu klein ist. Außerdem ist die Architektur von DX 10 ganz neu und anders. Es ist schwer, ein System, eine Engine zu programmieren, die DX 10 und DX 9 unterstützt. Wir haben uns für den massenkompatiblen Weg entschieden und werden eventuell DX-10-Features integrieren. Aktuell läuft **Codename: Panzers - Cold War** auch unter Direct X 9 bestens."


ANDRAIS ACSAI ist Leitender Programmierer bei Stormregion.

## INTERVIEW MIT RANDY PITCHFORD

### „Es dauert nicht mehr lange, dann gibt es CPUs mit 60 Kernen"

**Pitchford:** „Die Spieleindustrie profitiert voll von der Multicore-Technik. Auf einem Chip haben wir jetzt viele Kerne und wir können viel mehr machen. Wir müssen aber auch lernen, wie unsere Software aufgebaut sein muss, um von Multithreading zu profitieren. Diejenigen von uns, die schon früh die Mehrkern-Generation im Visier hatten, mussten annehmen, dass die Hardware, die wir einst bedienen werden, auch Multicore-Hardware sein würde. Ob es um moderne PCs oder Next-Gen-Konsolen geht, wir mussten uns schon vor Jahren darauf konzentrieren, einen guten Job zu machen. Es dauert nicht mehr lange, dann haben wir eine unglaubliche Zahl von gleichzeitigen Zugriffen, dann gibt es CPUs mit 60 Kernen. Das ist die Zukunft, auch für Spiele wie **Borderlands**."


RANDY PITCHFORD ist Geschäftsführer bei Gearbox Software.

## INTERVIEW MIT TODD HOLLENSHEAD

### „id-Tech-5 ist es egal, auf welcher Plattform sie zum Einsatz kommt"


TODD HOLLENSHEAD ist Geschäftsführer bei id Software.

**Hollenshead:** „Die id-Tech-5-Engine ist die ideale Technologie für eine Cross-Plattform-Entwicklung. Ihr kennt das selbst, da gibt es Mac-, PC-, Xbox-360- und PS3-Fans und bis dato kam es oft zu Reibereien, da einige Spiele für bestimmte Plattformen nicht verfügbar waren. Mit id-Tech-5 sind diese Konflikte verschwunden, weil es der Engine egal ist, ob sie nun auf dem Mac, dem PC, der Xbox 360 oder der PS3 zum Einsatz kommt. Das ist ideal für Spieleentwickler, da sie dieselben Entscheidungen wie wir treffen können, nämlich das Spiel auf jeder verfügbaren Plattform mit einer Rate von 60 Fps zum Laufen zu bringen. Zusätzlich profitieren Entwickler von dem Wissen unseres kleinen Expertenteams und brauchen so nicht Unsummen in Arbeitskräfte zu investieren."

## INTERVIEW MIT BARTOSZ BRZOSTEK

### „Der Physik-Chip glänzt bei der Simulation von Flüssigkeiten und Stoffen"

**Brzostek:** „Ein Physik-Chip ist ein Stück Hardware, das für physikalische Simulationen optimiert ist. Moderne CPUs werden zwar mit der Simulation von starren Körpern in Echtzeit fertig, doch eine PPU – Physics Processing Unit – kann bei der Simulation von Flüssigkeiten, Kleidung und Stoff sowie beim Generieren von extrem vielen Partikeln glänzen. Genau das planen wir bei **They** einzusetzen, sodass Spieler, die über eine Ageia-Karte verfügen, viele spektakuläre Effekte sehen – und das, ohne dass sich das Gameplay ändert. Bezüglich der Zukunft der hardwarebeschleunigten Physik glaube ich, dass es keine gute Idee ist, die Physik per Grafikkarte zu simulieren, da viele Spiele die volle GPU-Leistung benötigen. Das Konzept eines Physik-Chips ist auf jeden Fall richtig."


BARTOSZ BRZOSTEK ist Technischer Leiter bei Metropolis/IMC.

## INTERVIEW MIT PAUL WEDGWOOD

### „Hersteller integrieren die Features einer Physikkarte auf Mainboards"

**Wedgwood:** „Physikkarten waren bis jetzt nicht erfolgreich, weil sie von den Usern noch nicht richtig angenommen wurden. Außerdem ist die Physik, die das Gameplay beeinflusst, immer noch die beste Physik. Wenn dann ein Teil der Community eine andere Physikberechnung hat als der andere, ist das nicht dasselbe Spiel für alle. Ich glaube, dass die Hersteller die Features einer Physikkarte einmal auf ihren Mainboards integrieren werden. Wenn sich so etwas dann weit verbreitet und fast jeder es hat, dann sehe ich da auch einen Nutzen und wir werden eine Unterstützung dafür bei **Enemy Territory: Quake Wars** anbieten. Meine Erfahrungen haben gezeigt, dass Spieleentwickler immer einen Weg finden, Technologien zu nutzen, die weit verbreitet sind."


PAUL WEDGWOOD ist Geschäftsführer bei Splash Damage.




# MANY 4

Stellen Sie mit unserem PC-Konfigurator Ihren Wunsch-PC individuell zusammen!



Konfigurationsbeispiel

## XtremX PC V1 SLI AMD X2

- Gehäuse Antec SonataII MidiTower
- Netzeil LC-Power Silent Giant LC6550GP 550W Green Power 140mm
- Mainboard Gigabyte GA-M57SLI-S4 Socket-AM2 nforce570
- CPU AMD Athlon64 X2 4400+ AM2 (940pin) tray 2,3GHz 2x512kB
- CPU Kühler Arctic Cooler Alpine 64 Sockel 754/939/AM2
- 2x Sparkle PCI-E 8500GT 256MB TV/DVI SLI
- 1024MB PC800 DDR2 PC6400 Mushkin-SP2
- HDD 500GB Samsung HD501LJ SATA2 16MB 7200RPM
- LG DVD-Brenner GSA-H54N 18x IDE schwarz

zzgl. 48 Std. Dauertest

Kostenlos:
Noidpad Xtrem X High Performens Mouse Pad

**EUR 728,99**



### LC-Power LC8850 850W V2.2

- ATX V2.2
- 140mm-Lüfter
- 850W max.
- Free-Plug Kabel-Management
- Aktiv-PFC
- 3 x PCI-Express
- 3 x +12V: 60A
- S-ATA
- Effizienz > 80%
- HOCHGLANZLACKIERUNG schwarz
- Anschlüsse: 24/20-Pin Mainboard, 4/8-Pin-Mainboard Server, Floppy, 3 x PCI-E, S-ATA, 4-Pin-Molex

**EUR 98,70**



### QStarz GPS Mouse BT Q818

- 32 Kanal parallel MTK GPS-Empfänger
- 32 Stunden Betriebszeit
- 360 Studen Standby Modus
- 15 m kabellose Übermittlungsstrecke (BT-V1.2)
- USB-Anschluss (zum Aufladen des Akkus)
- Kaltstart: 39s
- Warmstart: 36s
- Hotstart: 1s
- GPS-Protokoll: NMEA 0183 (V3.01)-GGA, GSA, GSV, RMC(default), GLL, ZDA, VTG (optional)
- Gewicht: ca. 65g
- Abmessungen (B/H/T): 72,2/46,5mm/20 mm

**EUR 74,90**




### Abit FATAL1TY FP-IN9 SLI Socket 775 /NF650 SLI

- LGA 775
- NVIDIA® NF650i SLI™
- NVIDIA® SLI™ Technologie
- FSB1066
- Dual DDR2-800
- Dual PCI-E X16
- NV SATA 3G RAID
- Gigabit Ethernet
- 7.1 CH HD Audio
- RoHS Compliancy

**EUR 89,90**

**Bestellhotline: 0201 - 176 738 0**

Alle Preise in Euro inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zzgl. Versand. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne

# MONEY!

**Jetzt online bestellen:**
**www.many-electronics.de**



Konfigurationsbeispiel

## XtremX PC V1 SLI Intel Core 2 Duo

- Gehäuse Antec NineHundred
- Netzeil LC-Power Silent Giant LC6550GP 550W Green Power 140mm
- Mainboard Abit FATAL1TY FP-IN9 SLI Socket 775 / NF650 SLI
- CPU Intel Core 2 Duo E4400 S775 Tray 2x 2,00GHz, 200MHz FsB
- CPU Kühler XILENCE Cooler XPCPU-LGA. AU Sockel 775
- 2x Sparkle PCI-E 8500GT 256MB TV/DVI SLI
- 1024MB PC800 DDR2 PC6400 Mushkin-SP2
- LG DVD-Brenner GSA-H54N 18x IDE schwarz

zzgl. 48 Std. Dauertest

Kostenlos:
Noidpad Xtrem X High Performens Mouse Pad

**EUR 714,60**



## FANTEC MM-CR35US Mediaplayer

- 500GB Festplatte SATA2 16MB Cache 7200rpm
- Unterstützte Mediadateien:
  - Untertitel: SRT, SSA, SMI
  - Audio: MP3, WMA, AAC,
  - Video: MPEG 1/2/4, XVID, DIVX, VCD, DVD
  - Bild: JPEG, MJPEG
- Cardreader: CF, SD, MS, MMC XD
- Dateisystem: FAT32/NTFS
- Anschlüsse: 7 Pin S-ATA, 40 Pin IDEE, 1x USB 2.0, VGA, AV, YPbPr,
- Zubehör: Fernbedienung/Batterie, Kabel

**EUR 156,80**



## Antec P182 MidiTower

- attraktives Schwarz-grauer Lack , 0.8mm kaltgewalzter Stahl
- 2-Kammer Design für die optimale Wärmeisolierung
- 11 Laufwerksschächte: Extern 4 x 5.25"; 1 x 3.5". Intern 6 x 3.5"
- Externe Lüftersteuerung auf der Rückseite zur Steuerung der oberen und hinteren Lüfter
- Gummiverkleidete Öffnungen für Wasserkühlungsleitungen
- Kable Organizer eliminieren Kabel-Salat
- Cooling System:
  - 1 hinterer 120mm TriCool Lüfter (Standard)
  - 1 top 120mm TriCool Lüfter (Standard)
  - 1 (untere Kammer) 120mm TriCool Lüfter (Standard)
  - 1 vorderer 120mm Lüfter (optional)
  - 1 mittlerer 120mm Lüfter (optional)

**EUR 118,90**




## Powercolor PCI-E X1950 Pro 512 MB Arctic Cooling

- Graphics Engine RADEON X1950
- Video Memory 512 MB GDDR3
- Engine Clock 600 MHz
- Memory Clock 650 MHz x 2
- Memory Interface 256 bit
- DirectX Support 9
- 36 pixel shader processors
- 8 vertex shader processors
- Bus Standard PCIE x16
- Fully Crossfire and BTX compatible

**EUR 128,40**

**Jetzt neu bei uns: Ratenzahlung !**

Ab einem Einkaufswert von € 300,- können Sie ab sofort unsere neue unkomplizierte Ratenzahlung in Anspruch nehmen.

Einfacher und günstiger geht es nicht!

buhmann-marketing.de

info@many-electronics.de

many electronics gmbh • Lindenallee 75 • 45127 Essen

Öffnungszeiten: Montag bis Freitag 10:30 Uhr - 18:30 Uhr, Samstag 10:00 Uhr - 13:00 Uhr

# Hardware-Referenzen




Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

## GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Gothic 3** und **Battlefield 2142** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.

### AGP-Karten

| | Preis | Grafikchip | Speicher (MB) | Takt (Chip/RAM) | PS-ALUs/VS*** | Lautheit (2D/3D) | 1.280x1.024, kein AA/AF* | 1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gecube HX195XTGA3-D3 | ca. € 180,- | Radeon X1950 XT | 256 DDR3 (1,4 ns) | 648/702 MHz | 48/8 | 3,9/3,9 Sone | 44,3 Fps | 36,5 Fps | 2,96 |
| ▶ Powercolor Radeon X1950 Pro | ca. € 130,- | Radeon X1950 Pro | 256 DDR3 (1,4 ns) | 574/682 MHz | 36/8 | 1/1 Sone | 40 Fps | 30,5 Fps | 2,99 |
| Gecube Radeon X1950 Pro | ca. € 140,- | Radeon X1950 Pro | 256 DDR3 (1,4 ns) | 574/689 MHz | 36/8 | 4,4/4,4 Sone | 40 Fps | 30,5 Fps | 3,29 |
| MSI NX7800 GS-TD256 | ca. € 210,- | Geforce 7800 GS | 256 DDR3 (1,4 ns) | 375/600 MHz | 32/6 | 1,1/2,9 Sone | 21,9 Fps | 16 Fps | 3,39** |
| Leadtek Winfast A7600 GT TDH | ca. € 80,- | Geforce 7600 GT | 256 DDR3 (1,4 ns) | 560/700 MHz | 24/5 | 0,5/1,2 Sone | 21,5 Fps | 15,5 Fps | 3,57** |

### PCI-Express-Karten

| | Preis | Grafikchip | Speicher (MB) | Takt (Chip/RAM) | PS-ALUs/VS*** | Lautheit (2D/3D) | 1.280x1.024, kein AA/AF* | 1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Xfx GF 8800 Ultra | ca. € 580,- | Geforce 8800 Ultra | 768 DDR3 [0,8 ns] | 648/1.134 MHz | 128/max. 128 | 0,8/3,1 Sone | 83,2 Fps | 82,7 Fps | 1,46 |
| Gainward Bliss 8800 GTX | ca. € 470,- | Geforce 8800 GTX | 768 DDR3 [1,1 ns] | 575/900 MHz | 128/max. 128 | 0,8/1,2 Sone | 76 Fps | 73,5 Fps | 1,59 |
| Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH | ca. € 450,- | Geforce 8800 GTX | 768 DDR3 [1,1 ns] | 575/900 MHz | 128/max. 128 | 0,7/1,1 Sone | 76 Fps | 73,5 Fps | 1,59 |
| Asus EN8800GTS | ca. € 340,- | Geforce 8800 GTS | 640 DDR3 [1,2 ns] | 513/792 MHz | 96/max. 96 | 0,6/0,7 Sone | 64 Fps | 55 Fps | 2,00 |
| Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH | ca. € 310,- | Geforce 8800 GTS | 640 DDR3 [1,2 ns] | 513/792 MHz | 96/max. 96 | 0,6/0,7 Sone | 64 Fps | 55 Fps | 2,02 |
| ▶ MSI NX8800 GTS T2D320E | ca. € 270,- | Geforce 8800 GTS | 320 DDR3 [1,2 ns] | 575/837 MHz | 96/max. 96 | 0,7/1 Sone | 69 Fps | 60,5 Fps | 2,04** |
| Foxconn GF8800 GTS/320 | ca. € 270,- | Geforce 8800 GTS | 320 DDR3 [1,2 ns] | 575/900 MHz | 96/max. 96 | 0,7/0,9 Sone | 68 Fps | 59,5 Fps | 2,04** |
| Asus EAH2900XT/G/HTVD/512M | ca. € 350,- | Radeon HD2900 XT | 512 DDR4 [1 ns] | 743/828 MHz | 320/64 | 0,3/3,3 Sone | 61 Fps | 42,5 Fps | 2,30 |
| MSI RX2900XT-VT2D512E-HD | ca. € 350,- | Radeon HD2900 XT | 512 DDR4 [1 ns] | 743/828 MHz | 320/64 | 0,3/3,3 Sone | 61 Fps | 42,5 Fps | 2,32 |
| Sapphire HD2900 XT | ca. € 320,- | Radeon HD2900 XT | 512 DDR4 [1 ns] | 743/828 MHz | 320/64 | 0,3/3,4 Sone | 61 Fps | 42,5 Fps | 2,32 |
| Asus EAX1950XTX/HTVDP | ca. € 360,- | Radeon X1950 XTX | 256 DDR4 [0,9 ns] | 648/999 MHz | 48/8 | 0,6/3,2 Sone | 50,5 Fps | 40 Fps | 2,63** |
| Powercolor X1950 Pro | ca. € 130,- | Radeon X1950 Pro | 256 DDR3 [1,4 ns] | 594/695 MHz | 36/8 | 0,9/0,9 Sone | 40,3 Fps | 30,9 Fps | 2,85 |
| Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A | ca. € 130,- | Radeon X1950 Pro | 256 DDR3 [1,4 ns] | 581/702 MHz | 36/8 | 0,2/0,2 Sone | 40 Fps | 30,5 Fps | 2,95 |
| MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD | ca. € 160,- | Geforce 8600 GTS | 256 DDR3 [1 ns] | 675/1.008 MHz | 32/max. 32 | Passiv | 34 Fps | 27,5 Fps | 3,07 |

## MAINBOARDS

### Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium Dual-Core, Celeron

| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Übertaktung | Kühlung | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gigabyte P35-DS4 | ca. € 140,- | P35 | F4/1.0 | 2 | x16 (2), x1 (3) | 1x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS | Sehr gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,40 |
| ▶ Gigabyte P35-DS3P | ca. € 120,- | P35 | F2/1.1 | 3 | x16 (2), x1 (3) | 1x 1.000 MBit/s | 8x SATA, DDR2- und DDR3 | Sehr gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,41 |
| Asus P5W DH Deluxe | ca. € 140,- | 975X | 0701/1.02G | 3 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb. | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,46 |
| Gigabyte G33-DS3R | ca. € 100,- | G33 | F2/1.0 | 2 | x16 (1), x1 (3) | 1x 1.000 MBit/s | 8x SATA, GMA 3100 (Grafik) | Sehr gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,46 |
| Asus Commando | ca. € 160,- | P965 | 0702/1.00G | 4 | x16 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel | Sehr gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,48 |
| Gigabyte P35-DS3 | ca. € 90,- | P35 | F4/1.0 | 2 | x16 (2), x1 (1) | 1x 1.000 MBit/s | 6x SATA | Sehr gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,50 |
| Asus P5N-E SLI | ca. € 100,- | Nforce 650 SLI | 0602/1.01G | 3 | x16 (1), x1 (1) | 1x 1.000 MBit/s | 5x SATA, 1x Firewire | Gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,61 |
| MSI P6N SLI-FI | ca. € 90,- | Nforce 650 SLI | 2.0/1.0 | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1x 1.000 MBit/s | 5x SATA | Ausreichend | Passiv | Probleme mit MDT | Bestanden | 1,67 |
| Abit P35-E | ca. € 90,- | P35 | 1.1/1.0 | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1x 100 MBit/s | 4x SATA | Gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,71 |
| Asrock 4CoreDual-VSTA | ca. € 50,- | PT880 Ultra | 1.30/1.00 | 4 | x16(1) | 1x 100 MBit/s | 2x SATA, AGP-Steckplatz | Ausreichend | Passiv | Bestanden | Bestanden | 2,43 |

### Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Übertaktung | Kühlung | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi | ca. € 130,- | Nforce 590 SLI | 0504/1.03G | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 7x SATA, 2x Firewire, Wifi | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,37 |
| Asus M2N32-SLI Prem. Vista | ca. € 150,- | Nforce 590 SLI | 0109/1.00G | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 2x Firewire, Screen Duo | Sehr gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,43 |
| Asus Crosshair | ca. € 190,- | Nforce 590 SLI | 0121/1.04G | 3 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 2x Firewire, LCD-Poster | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,46 |
| ▶ Gigabyte M57SLI-S4 | ca. € 80,- | Nforce 570 SLI | F5/1.0 | 2 | x16 (2), x1 (3) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 1x Firewire | Gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,47 |
| Gigabyte M55S-S3 | ca. € 65,- | Nforce 550 | F5/1.1 | 2 | x16 (1), x1 (4) | 1x 1.000 MBit/s | 4x SATA, 1x Firewire | Sehr gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,55 |
| Abit KN9 SLI | ca. € 95,- | Nforce 570 SLI | 1.2/1.00 | 2 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 2x Firewire, Mauspad | Befriedigend | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,56 |
| Asus M2R32-MVP | ca. € 80,- | RD580/SB600 | 0607/1.02G | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1x 1.000 MBit/s | 5x SATA, 2x Firewire | Gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,59 |
| Abit KN9 | ca. € 60,- | Nforce4 Ultra | 1.1/1.000 | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1x 1.000 MBit/s | 4x SATA | Gut | 1,7 Sone | Bestanden | Bestanden | 1,63 |
| MSI K9N4 SLI | ca. € 70,- | Nforce 500 SLI | 1.2/1.0 | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1x 1.000 MBit/s | 4x SATA | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,71 |

## ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

### DDR-RAM

| Hersteller/Modell | Preis | Speichertyp | Garantierte Latenzen | Stabiler Takt | Stabile Latenzen DDR400* | Stabile Latenzen DDR500** | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS | ca. € 95,- | 2x 1.024 MB, DDR400 | 2,5-3-3-6 | 220 MHz DDR, 2,7 Volt | 2,5-3-3-6 | Nicht möglich | 1,99 |
| ▶ Qimonda HYS64D64320GU-5-B | ca. € 25,- | 1x 512 MB, DDR400 | 3-3-3-8 | 230 MHz DDR, 2,6 Volt | 2,5-3-3-7 | Nicht möglich | 2,11 |

### DDR2-RAM

| Hersteller/Modell | Preis | Speichertyp | Garantierte Latenzen | Stabiler Takt | Stabile Latenzen DDR2*** | Stabile Latenzen DDR2**** | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Corsair TWIN2X2048-8888C4DF | ca. € 560,- | 2x 1.024 MB, DDR2-1111 | 4-4-4-12 | 580 MHz DDR, 2,4 Volt | 3-3-3-5, 1T | 4-4-4-12, 2T | 1,51 |
| OCZ OCZ2TA1000VX22GK | ca. € 180,- | 2x 1.024 MB, DDR2-1000 | 4-4-4-15 | 580 MHz DDR, 2,4 Volt | 3-4-3-9, 1T | 4-4-4-12, 2T | 1,63 |
| MSC Cell Shock CS2110650 | ca. € 60,- | 1x 1.024 MB, DDR2-667 | 5-5-5-15 | 580 MHz DDR, 2,3 Volt | 3-3-3-5, 1T | 5-5-5-15, 2T | 1,66 |
| Corsair TWIN2X2048-8500C5D | ca. € 190,- | 2x 1.024 MB, DDR2-1066 | 5-5-5-15 | 587 MHz DDR, 2,3 Volt | 4-4-4-12, 1T | 5-5-5-15, 2T | 1,66 |
| OCZ Reaper OCZ2RPR10662GK | ca. € 190,- | 2x 1.024 MB, DDR2-1066 | 5-5-5-15 | 560 MHz DDR, 2,3 Volt | 4-4-4-12, 1T | 5-5-5-15, 2T | 1,69 |
| ▶ MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U | ca. € 70,- | 2x 1.024 MB, DDR2-800 | 5-5-5-18 | 480 MHz DDR, 1,8 Volt | 5-5-5-15, 2T | Nicht möglich | 2,05 |
| A-DATA Vitesta DIMM Kit 2048MB | ca. € 70,- | 2x 1.024 MB, DDR2-800 | 5-5-5-18 | 470 MHz DDR, 2 Volt | 5-5-5-18, 1T | Nicht möglich | 2,06 |
| Aeneon AET760UD00-30D | ca. € 35,- | 1x 1.024 MB, DDR2-667 | 5-5-5-15 | 440 MHz DDR, 2,1 Volt | 4-4-4-12, 1T | Nicht möglich | 2,12 |

## EMPFEHLUNGEN DER HARDWARE-REDAKTION

**LOGITECH G9**




Der G5-Nachfolger kommt mit neuem Design und zwei austauschbaren Schalen. Die Ergonomie der mit 3.200 Dpi abtastenden Laser-Maus ist trotz niedriger Handflächenablage gut. Zur weiteren Ausstattung gehören ein Dpi-Schalter, zwei Seitentasten und die Setpoint-Software.

**Hersteller:** Logitech
**Preis:** Ca. € 75,-
**Website:** www.logitech.de
**WERTUNG: 1,61**

**4CORE1333-ESATA2**

Das neue Asrock-Board, das dank Intel-P31-Chipsatz alle Core-2-CPUs mit FSB 1333, Quad-Core und Crossfire unterstützt, überzeugt durch eine gute Leistung zum kleinen Preis.

**Hersteller:** Asrock
**Preis:** Ca. € 75,-
**Website:** www.asrock.com
**WERTUNG: 1,94**

**ST3250410AS**

Trotz der geringen Kapazität von 250 GB ist die 7.200-U/min-Festplatte sehr schnell. Die Leserate beträgt 76,9 MB/s, die Schreibgeschwindigkeit flotte 75,5 MB/s (Lautheit: 0,3 Sone).

**Hersteller:** Seagate
**Preis:** Ca. € 60,-
**Website:** www.seagate.de
**WERTUNG: 1,72**

## FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

| 19 Zoll | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Benq FP93GX | ca. € 250,- | D-Sub, DVI-D | 14 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 35 bis 260 cd/m | - | 1,71 |
| ▶ Samsung Syncmaster 960BF | ca. € 200,- | DVI-I | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 90 bis 260 cd/m | Software-OSD | 1,76 |
| Viewsonic VX922 | ca. € 210,- | D-Sub, DVI-D | 14 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 65 bis 280 cd/m | - | 1,80 |
| **Breitbild (16:10-Format)** | **Preis** | **Anschluss** | **Reaktionszeit** | **Bildschärfe** | **Farbbrillanz** | **Regelbereich Helligkeit** | **Besonderheiten** | **Wertung** |
| Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll) | ca. € 1.080,- | 2x DVI-I | 18 ms | Sehr gut | Sehr gut | 75 bis 370 cd/m | USB-Hub | 1,68 |
| Benq FP241W (24 Zoll) | ca. € 790,- | D-Sub, DVI-D (HDCP), S-Vid. | 19 ms | Sehr gut | Sehr gut | 106 bis 408 cd/m | USB-Hub | 1,77 |
| ▶ Asus PG221 (22 Zoll) | ca. € 380,- | D-Sub, DVI-D, V., S-V., K. | 21 ms | Sehr gut | Gut | 70 bis 225 cd/m | Lautsprecher, Wecam | 1,92 |

## FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach/** Anwendungs-Benchmark des Testprogramms h2benchw; je mehr Punkte, desto besser.

| | Preis | Interface | Größe | U/min | Lautheit (Normal/Seek) | Zugriffszeit | Cache | Transfer Lesen*/Schreiben* | Anwendungsindex** | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0 | ca. € 170,- | SATA I | 143,1 GB | 10.000 | 0,2 Sone/1,1 Sone | 8,2 ms | 16 MB | 78,1/66,7 MB/s | 39,9 | 1,74 |
| ▶ Samsung Spinpoint T HD501LJ | ca. € 85,- | SATA II | 465,8 GB | 7.200 | 0,2 Sone/0,4 Sone | 13,9 ms | 16 MB | 63,2/63 MB/s | 31,4 | 1,90 |
| WD Caviar SE WD4000KS | ca. € 80,- | SATA II | 372,6 GB | 7.200 | 0,2 Sone/0,4 Sone | 12,9 ms | 16 MB | 61,4/61,4 MB/s | 27,9 | 2,06 |

## SOUNDSYSTEME

| Stereo | Preis | Lautsprecher | Leistung RMS | Verkabelung | Hochtonbereich | Mitteltonbereich | Tieftonbereich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dynaudio MC 15 | ca. € 1.000,- | 2 | Keine Angabe | Einfach | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | 1,38 |
| Teufel Concept C 2.1 USB | ca. € 120,- | 2+1 | 130 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | 1,50 |
| ▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231 | ca. € 40,- | 2+1 | 28 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut | 1,90 |
| **Mehrkanal** | **Preis** | **Lautsprecher** | **RMS (Subwoofer)** | **RMS (Satelliten)** | **Hochtonbereich** | **Mitteltonbereich** | **Tieftonbereich** | **Wertung** |
| Teufel Concept E Magnum Power Ed. | ca. € 160,- | 5+1 | 300 Watt | Je 40 Watt | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Sehr gut | 1,54 |
| Creative Gigaworks S750 | ca. € 330,- | 7+1 | 700 Watt | Je 70 Watt | Sehr gut | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,56 |
| ▶ Philips MMS460, 5.1 | ca. € 70,- | 5+1 | 30 Watt | Je 10 Watt | Gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,85 |

## SOUNDKARTEN

| | Preis | Soundchip | Ausgänge | CPU-Belastung 3D-Sound | Spieleunterstützung | Klangeigenschaften | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music | ca. € 60,- | X-Fi | 3x Line-Out, digital | Sehr gering | Sehr gut | Sehr gut | 1,28 |
| Terratec Aureon 7.1 Universe | ca. € 160,- | ICE 1724 Envy 24 | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | Gering | Gut | Sehr gut | 1,70 |
| Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card | ca. € 170,- | Razer-Eigenentwicklung | 4x Line-Out, digital, HD-DAI | Gering | Gut | Sehr gut | 1,78 |

## MÄUSE

| | Preis | Tasten | Abtastung | Anschluss | Auflösung | Gewicht | Spielertauglich | Schnurlos | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Microsoft Habu | ca. € 45,- | 6 + Scrollrad | Optisch (Laser) | USB | 2.000 Dpi | 120 Gramm | Uneingeschränkt | Nein | 1,48 |
| Razer Deathadder | ca. € 50,- | 5 + Scrollrad | Optisch (Laser) | USB | 1.800 Dpi | 100 Gramm | Uneingeschränkt | Nein | 1,54 |
| ▶ Logitech MX 518 | ca. € 35,- | 7 + Scrollrad | Optisch (LED) | USB | 1.600 Dpi | 110 Gramm | Uneingeschränkt | Nein | 1,54 |

## TASTATUREN

| | Preis | Anschlag | Layout | Anschluss | Zusatztasten | Handballenablage | Spielertauglich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech G15 | ca. € 60,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB | 33 + LCD | Vorhanden | Uneingeschränkt | 1,72 |
| Logitech G11 | ca. € 40,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB | 33 | Vorhanden | Uneingeschränkt | 1,76 |
| ▶ Revoltec Fightboard | ca. € 30,- | Gut | Full-Size/normal | USB | 21 | Vorhanden | Uneingeschränkt | 1,86 |

## SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

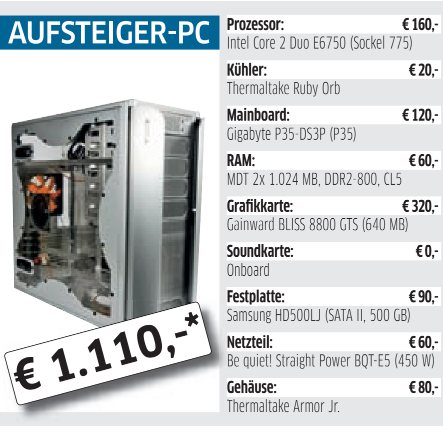
* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

### EINSTEIGER-PC




**Prozessor:** € 60,-
AMD Athlon 64 X2 4400+ (Sockel AM2)
**Kühler:** € 0,-
Boxed-Kühler
**Mainboard:** € 60,-
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)
**RAM:** € 60,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5
**Grafikkarte:** € 145,-
Sapphire Radeon X1950 Pro
**Soundkarte:** € 0,-
Onboard
**Festplatte:** € 55,-
Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)
**Netzteil:** € 45,-
Cooler Master Extremepower (430 Watt)
**Gehäuse:** € 40,-
Sharkoon Rebel 9 Economy

### AUFSTEIGER-PC




**Prozessor:** € 160,-
Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775)
**Kühler:** € 20,-
Thermaltake Ruby Orb
**Mainboard:** € 120,-
Gigabyte P35-DS3P (P35)
**RAM:** € 60,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5
**Grafikkarte:** € 320,-
Gainward BLISS 8800 GTS (640 MB)
**Soundkarte:** € 0,-
Onboard
**Festplatte:** € 90,-
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)
**Netzteil:** € 60,-
Be quiet! Straight Power BQT-E5 (450 W)
**Gehäuse:** € 80,-
Thermaltake Armor Jr.

### HIGH-END-PC

€ 1.695,-*

**Prozessor:** € 225,-
Intel Core 2 Quad E6600 (Sockel 775)
**Kühler:** € 35,-
Scythe Mugen
**Mainboard:** € 120,-
Gigabyte P35-DS3P (P35)
**RAM:** € 90,-
Corsair 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5
**Grafikkarte:** € 565,-
Asus EN8800ULTRA (768 MB)
**Soundkarte:** € 60,-
Creative SB X-Fi Xtremegamer
**Festplatte:** € 90,-
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)
**Netzteil:** € 75,-
Silverstone Element ST50EF-Plus (500 W)
**Gehäuse:** € 235,-
Silverstone TJ09



GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling
Bestell-Hotline: 022 36 / 848 0

# SPIEL. SATZ. SIEG!

## KAUFEN SIE BEIM MEHRFACHEN TESTSIEGER !

Z.B. IN GAMESTAR 04/07 „schnell und leise zum Testsieg“ und „hohe Spieleleistung und leise Kühlung bringen dem ...Gaming PC den Gesamtsieg“. Fazit: „Tolles Spielepaket“

Z.B. VISTA MAGAZIN 09/07 „... Kaufen, wenn Sie schon immer einen sehr gut verarbeiteten, leisen und leistungsfähigen Komplett-PC ...haben möchten.“

### Silentium PC Nr.1

Intel Core 2 Duo 6750 2,67GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
MSI Mainboard 1333MHZ
320 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GeForce 8800 GTX XFX
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Combat Ready Gehäuse rot

60 Monate Garantie
einzigartige 3D Gamer Upgrade Garantie auf CPU,RAM und Grafik, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht

999.99

### Silentium PC Nr.2

Intel Core 2 Duo 6750 2,67GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
MSI Mainboard 1333MHZ
500 GB Samsung SATA HD 16MB
320 MB GF 8800 GTS Superclock
20x Samsung DVD Brenner 203B
400W Be Quiet Netzteil
Combat Ready Gehäuse schwarz

60 Monate Garantie
einzigartige 3D Gamer Upgrade Garantie auf CPU,RAM und Grafik, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht

799.99

### Silentium PC Nr.3

Intel Core 2 Duo 2140 1,6GHz
1024 MB DDR2-667 Mushkin
MSI Mainboard VIA Chip
160 GB Samsung SATA HD 8MB
512 MB GeForce 8500GT silent
20x Samsung DVD Brenner 203B
350W geregeltes Fortron silent
Combat Ready Gehäuse silber

60 Monate Garantie
einzigartige 3D Gamer Upgrade Garantie auf CPU,RAM und Grafik, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht

399.99

### Silentium PC Nr.4

Core 2 Duo 6750@3,4GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
NVIDIA 650i Ultra Mainboard
500 GB Samsung SATA HD 16MB
320 MB GF 8800 GTS Superclock
20x Samsung DVD Brenner 203B
400W Be Quiet Netzteil
Armor jr. blackmod by OC Team

60 Monate Garantie
einzigartige 3D Gamer Upgrade Garantie auf CPU,RAM und Grafik, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht

999.99

### Silentium PC

Alle Combat Ready PCs sind ab sofort flüsterleise. Insbesondere die beliebten Gaming Gehäuse von Thermaltake, Coolermaster und Silverstone profitieren von unseren Geräuschreduzierungmaßnahmen. Laut war gestern. In Kürze finden Sie Meßergebnisse aus unserem Testlabor zu allen PCs auf unserer Homepage mit Angaben zur Lautstärke in dB und sone. Darauf können Sie sich verlasssen. Immer wieder lobt die Fachpresse die geringe Lautstärke. Auszug aus dem VISTA Magazin 10/07: „Kein anderer PC im Testfeld arbeitet so leise wie das Modell aus dem Hause Grey Computer. Mit 0,4 Sone im Leerlauf und 0,9 Sone ist der PC noch einen Tick leiser.... macht einen exzellent verarbeiteten Eindruck... Hersteller manch teurer Komplett PCs könnten sich hier eine Scheibe abschneiden.“

### Silentium PC Nr.6

Innovatek Wasserkühlung
Intel Core 2 Duo @ 3,0GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
NVIDIA 650i Ultra Mainboard
320 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8500 GT silent
20x Samsung DVD Brenner 203B
350W Silent Fortron
Combat Ready Gehäuse

60 Monate Garantie
einzigartige 3D Gamer Upgrade Garantie auf CPU,RAM und Grafik, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht

699.99

### Silentium PC Nr.5

Core 2 Duo 6750@3,4GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
NVIDIA 650i Ultra Mainboard
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB Ge Force 8800 GTX XFX
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Stacker blackmod by OC Team

60 Monate Garantie
einzigartige 3D Gamer Upgrade Garantie auf CPU,RAM und Grafik, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht

1399.99

### 3D Gamer Upgrade Garantie

Nur bei uns erhalten Sie diese einzigartige für Gamer konzipierte Garantie, die spätere Aufrüstungen vereinfacht:
„Im Kaufpreis eines Combat Ready PC ist die 3D Gamer Upgrade Garantie enthalten: Sie gilt für CPU, Speicher und Grafikkarte. In den ersten 6 Monaten nach Kauf zahlen Sie nur die Differenz der aktuellen Komponenten-Verkaufspreise.“

### Liquid PC Nr.7

Silent Wasserkühlungssystem
Quad Core Q6600@3.6GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
nVidia 680i SLI Board
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GeForce 8800 Ultra XFX
20x Samsung DVD Brenner
550W Be Quiet Netzteil
Shark mod by OC Team

60 Monate Garantie
einzigartige 3D Gamer Upgrade Garantie auf CPU,RAM und Grafik, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht

1849.99

## DEUTSCHLANDS FÜHRENDE

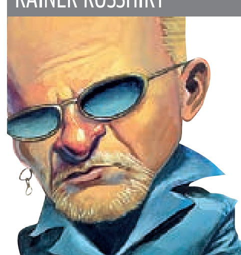
*Meine Garantie für Sie:*
*Die Zufriedenheitsgarantie!*
Dafür stehe ich mit meinem Namen. VERSPROCHEN!
*Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow*
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

# Tel.: 0 22 36

*Alle Systeme ab 500,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert !*

# ROSSIS RUMPELKAMMER

## RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Heute folgt eine weitere Betrachtung des Unfalls, der lapidar mit ‚shoppen' umschrieben wird."

**Ist Ihnen je die Frage in den Sinn gekommen, warum nur Frauen das Wort „shoppen" benutzen? Dieses Wort umschreibt das, was da wirklich stattfindet, so exakt wie der Begriff „Knallkörper" eine Pershing. Männer benutzen nie das Wort „shoppen" – Männer haben dafür ganz andere Worte, die ich aus Gründen der Schicklichkeit hier jedoch nicht wiedergeben mag. Statistisch gesehen werden Frauen deutlich älter als Männer. Ich habe mich lange gefragt, woran das wohl liegen könnte, bis mich eines Tages die Erkenntnis wie ein Blitzschlag traf: Männer werden von Frauen gezwungen, sie beim Kleidungskauf zu begleiten, was die Rate für Herzinfarkte und Selbstmorde unter Männern in schwindelerregende Höhen treibt. Männer kaufen Kleidung unter ganz anderen Gesichtspunkten ein. Die Farbe ist eh egal, da wir nur eine eingeschränkte Wahrnehmung davon haben. Was passt, wird halt fix gekauft. Passend ist alles, was man schließen kann und/oder was nicht herunterfällt. Ja, meine Damen, so leicht kann das Leben sein. Frauen kaufen Kleidung unter völlig anderen Voraussetzungen. Da ist die Wahl der richtigen Farbe. Männer unterscheiden nur nach hell oder dunkel, bei Frauen kommen aber Begriffe wie „coral" oder „Lavendel" hinzu. Im Ernst: Kein Mann kann sich unter der Farbe „coral" (Aufklärung: Korallenrot!) etwas vorstellen! Und dann muss es ja auch noch passen, was bei Frauen deutlich komplexere Züge als bei Männern annimmt, um es einmal freundlich zu umschreiben. Männer beurteilen Frauenkleidung doch höchstens nach dem, was sie zur Geltung bringt. Wer etwas anderes behauptet, der lügt! Bisher wäre die Welt ja noch in Ordnung, wenn denn Frau nicht bisweilen der Meinung wäre, dass Mann diesem fremdartigen Ritus beizuwohnen habe. Die erste halbe Stunde ist für uns Männer kein Problem und wir heucheln Interesse, obwohl wir keine Ahnung haben, worum es überhaupt geht. Leider ist diese Zeitspanne bestenfalls als milde Vorbereitungsphase zu werten. Nach einer Stunde greifen wir gern zu Entspannungsübungen, Meditation und Atmungstechniken, um weiter durchzuhalten. Bedauerlicherweise wird in dieser Phase bereits oft zu Alkohol gegriffen. Gegen Halbzeit hat der werte Begleiter dann meist schon die Gesichtsfarbe von Shrek angenommen, kommuniziert nur noch rudimentär und sinniert über die Vorzüge des Zölibats. Die unerfahrenen Frischlinge denken jetzt, bereits das Schlimmste überstanden zu haben. Erfahrene Männer versuchen indes, heimlich an Nahrung zu gelangen. Auch ein diskret mitgeführter kleiner Fernseher kann hier eine echte Hilfe sein. Der Erste, der es fertigbringt, bei H&M eine Frittenbude aufzustellen, den sprechen wir Männer heilig und er wird ein Vermögen anhäufen, auf das Bill Gates neidisch wäre. Abschließend bleibt nur noch die Frage, warum Frau eigentlich darauf besteht, dass Mann sie zum Kleidungskauf begleiten muss. Ich habe nicht den Hauch einer Ahnung!**

## E-MAIL & POST-ADRESSE

**rr@pcgames.de**

**Anschrift:** Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

## Werbung

*Hi!*

*Ich habe da mal eine Frage. In der PC Games wird schon seit einiger Zeit diese ganzseitige Handyspiele-Werbung abgedruckt. Anfangs hat es mich gestört, so was in einer Spielezeitschrift zu finden, weil das ja ÜBERHAUPT nichts mit PC zu tun hat. Geworben wird ja mit teilweise nackten Frauen in lasziven Stellungen. Und gegen teilweise nackte Frauen in lasziven Stellungen ist ja nichts zu sagen, auch wenn das niemanden interessiert! Was aber doch etwas stört, sind die ganzen „Herzchen" an dummerweise genau den interessanten Stellen. Jetzt meine Bitte: Ich bin doch schon über 18 (sogar weit darüber!). Könnt ihr mir nicht ein Exemplar eurer Zeitschrift schicken OHNE diese „Herzchen"? Ich hoffe, ich erhalte eine positive Antwort.*

Fabio Bellanova

Stimmt, mit PCs hat diese Werbung gar nichts zu tun. Um Ihre Neugier zu stillen, verrate ich Ihnen ein Geheimnis! Nicht wir suchen uns die Firmen aus, die bei uns Werbung schalten, sondern die Firmen entscheiden sich, bei uns zu werben! Ob das in diesem Fall Sinn ergibt, ist leicht zu beantworten. Besagte Firma gibt seit langer Zeit sehr viel Geld aus, um genau diese Werbung in genau diesem Heft zu platzieren. Ich denke, die tun dies nicht aus Jux und Dollerei, sondern weil sie einen ganz massiven, höchstwahrscheinlich finanziellen Vorteil davon haben. Wird so sein, wie mit McDonald's. Keiner findet es gut und niemand geht da hin, aber ich muss Schlange stehen, wenn ich mal wieder einen Burger haben will. Und zu Ihrer zweiten Frage: Nein, wir schicken Ihnen KEIN Exemplar dieser Werbung ohne Herzen. Wenn Sie die Herzen stören, gibt es eine bessere Möglichkeit. Tun Sie das, was in dieser Werbung nahegelegt wird. Dann haben wir alle etwas davon. Sie haben keine Herzchen mehr, unser Werbepartner macht etwas mehr Umsatz und auch unsere Werbeabteilung ist dann glücklich.

## Qi

*Lieber Rainer,*

*ich hoffe, diesmal vielleicht der Erste zu sein, der den Fehler des Monats entdeckt hat. Obwohl, bei meinem Glück bin ich wohl bereits der 50. und kann die Hoffnung auf einen Keks als Belohnung doch wieder aufgeben. Warum ich jetzt trotzdem schreibe? Die Hoffnung stirbt zuletzt, sagt man. Gefunden habe ich ihn auf Seite 170 in deinem Lexikon. Dort wird erwähnt, Redakteure würden ihren Qi „Ping" nennen. Sicher ist hier aber ihr IQ gemeint, hoffe ich zumindest.*

Mit freundlichem Gruß, Jörg Helfmann

Mal ganz abgesehen davon, dass der Satz mit „IQ" irgendwie keinen Sinn ergeben würde, habe ich mit

### ROSSIS RACHE AN **HERRN MUGISHA AUS DEM IRAK**

**Rossi:** Sehr geehrter Herr Mugisha, vielen Dank für Ihre E-Mail und Ihr Interesse an unserem Unternehmen.

Anfragen nach Ansichtsexemplaren unserer Zeitschrift sind eine alltägliche Angelegenheit, vor allem in Verbindung mit der Erkundigung nach Preis- und Gestaltungsmöglichkeiten von Werbung. Selbstverständlich verschicken wir zu diesem Zweck Ansichtsexemplare auch ins Ausland. An dieser Stelle möchte ich Ihnen ein Kompliment bezüglich Ihrer vorzüglichen Deutschkenntnisse machen. Ich möchte jetzt nicht aufdringlich wirken, aber aus dem Irak hatten wir noch nie solch eine Anfrage. Auch wenn es vielleicht vermessen ist, würde ich, um meine private Neugier zu befriedigen, doch gern wissen, wofür und warum eine irakische Firma in einem deutschen Magazin werben möchte.

Mit freundlichen Grüßen:
Rainer Rosshirt

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht natürlich noch aus.

**Warnung:** Jeder der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

Qi tatsächlich auch Qi gemeint. Kurz zur Erklärung: Qi, auch Chi bezeichnet, ist die elementare Lebensenergie, die durch den Körper und das gesamte Universum fließt. Wer Google kennt, dem wäre das nicht passiert! Und da du dich jetzt bestimmt ärgerst, lernst du auch gleich eine wichtige Lektion! Es kann nämlich auch negatives Qi geben. Wie man mit solchen Energieströmen umgehen kann, lehrt GuRRu Rosshirt jeden Freitagabend im örtlichen Schnitzeltempel. Nächste Woche startet dann auch mein Kurs „Tao und Pommes – wie umgehen mit fettigen Energien?" Ich muss an dieser Stelle leider abbrechen, da es Zeit wird, mir mein Bratwurst-Mandala zu legen. Ohmmm ...

## FdM

*Hallo Rossi,*

ich bin schon seit Jahren regelmäßiger Leser der PC Games und freue mich beim Lesen immer schon auf deine Rumpelkammer am Ende des Heftes. Beim Lesen der vergangenen Ausgabe (September) bin ich jedoch auf etwas gestoßen. Auf Seite 20 bin ich auf News zu dem von mir heiß ersehnten zweiten Teil von Operation Flashpoint gestoßen. 10 brandneue Fakten zum Titel! Ich beginne also mit dem Lesen: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10 ...? Wo ist denn die 8? Ich vermutete sofort, dass es sich hierbei um eine Verschwörung gegen die Leser der Games handelt, um ihnen wichtige Neuigkeiten vorzuenthalten.

Denton

Gratuliere! Du hast den „Fehler des Monats" gefunden! Du wirst nicht glauben, wie hektisch es hier kurz vor Redaktionsschluss zugehen kann und da ist dem Kollegen doch tatsächlich die Acht entfleucht. Faktum acht wird natürlich irgendwann einmal nachgereicht. Und da du sogar so schlau warst, deinen Absender anzugeben, werde ich dir ein Päckchen mit Ger ... äh ... unglaublich wertvollen Raritäten aus den Untiefen meines Schreibtisches schicken.

## Schädling

*Hallo Rainer!*

*Als langjähriger PC Games Leser muss ich jetzt mal ein paar Dinge loswerden, die mich immer nerven, wenn ich sie höre – Trojaner: Computerschädlinge, die sich über Internet oder Datenträger einschleichen. ABER: Im Trojanischen Krieg haben sich die Griechen bei den Trojanern eingeschlichen, nicht umgekehrt, in Zukunft sollten Computerschädlinge also „Griechen" heißen!*

Georg Wickenhauser aus Wien

Fass es jetzt bitte nicht als Kritik auf, aber du hast Gravierendes übersehen! Spontan hast du natürlich recht, wenn du meinst, dass die Bezeichnung „Trojaner" eigentlich Quatsch ist. Spielt zwar keine Rolle, wie man den Schädling nennt, aber ich erkläre es dir trotzdem. Es wird daher kommen, dass besagte Schadprogramme ursprünglich „trojanische Pferde" genannt wurden, was nun wieder Sinn ergibt und einleuchtet. Da der Mensch an sich nun mal faul ist, hat er das Pferd weggelassen und begnügt sich mit dem irreführenden Begriff „Trojaner", der streng genommen also nur eine Abkürzung ist. Ich war seit jeher ein Freund der Stadt Wien, weil ich den Wiener an sich mag und Wiener Kaffeehäuser die besten der Welt sind. Es freut mich zu hören, dass man in Wien auch jetzt noch keine anderen Sorgen hat. Vielleicht treffen wir uns ja mal mit den anderen Drahrern auf a Kaffeetscherl.

## Kritik

*Hallo Rossi,*

*dein Spiel auf dieser Seite mit dem RRobot ist ja ganz nett, hat aber zwei entscheidende Nachteile! Es dauert sehr lange, bis einmal ein Gewinner feststeht und es kann da ja auch nur einen einzigen Gewinner geben – alle anderen gucken in die Röhre. Kannst du an dieser Stelle nicht ein anderes Gewinnspiel machen, bei dem man vielleicht sogar jeden Monat etwas gewinnen kann?*

Viele Grüße aus Bern: Roland

Ich wäre der Letzte, der dem Leser nicht das gibt, nach dem es ihm verlangt, solange dies nicht meine persönliche Anwesenheit erfordert. Außer dir waren zudem noch etliche andere ähnlicher Meinung und somit wurde der RRobot verschrottet. Den Titel „Computec Dungeon Master" erhält somit K. Einer und den materiellen Preis kann irgendwer



## Rossis Rechenstunde

(Mit mir könnt ihr rechnen)

Heute: **Noch mehr merkwürdige Verkaufs- und sonstige Zahlen**

5) **27.000** Mal wurde das Spiel „Die Siedler: Das Erbe der Könige" bis zur KW 32 verkauft- so oft hat das Deutsche Institut für Normung (DIN) eine Richtlinie erlassen.

4) **Jack Keane**: **5.451** Leute entschieden sich im August für dieses Adventure. Seltsamerweise entspricht das auch (fast) genau der Zahl der Schritte, die ein Europäer durchschnittlich täglich zu Fuß geht.

3) **Anno 1701**: **301.731** verkaufte Exemplare entsprechen fast exakt der Menge an Arbeitsplätzen, die IBM vor zwei Jahren auf Firefox umstellte.

2) **Two Worlds**: Topware setzte bisher **48.985** Stück davon ab. Genauso viele Dauerkarten verkaufte in diesem Jahr Borussia Dortmund.

1) **Diablo 2 Gold**: **193.306** Käufer entschieden sich für dieses Produkt und genauso viele Internetnutzer tippen durchschnittlich jeden Monat „Flicker" statt „Flickr" in die Adressleiste ihres Browsers. „Flicker.com" steht übrigens gerade zum Verkauf und dürfte ein nettes Sümmchen abwerfen!

**Kausalitäten bedürfen noch weiterer Forschung.**

## WER BIN ICH?

**Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?**




Wenn Sie die Funktion des Kollegen richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

abgreifen, den ich blind aus den alten Einsendungen ziehe. An der Stelle des RRobots erscheint jetzt ab sofort (!) das heitere Beruferaten nebst monatlicher (!) Chance, allerlei Plunder von meinem Schreibtisch zu erhalten. Ich hoffe, im Sinne der Mehrheit gehandelt zu haben und erwarte regen Zuspruch. Sollte euch auch das nicht gefallen, bin ich beleidigt, schmolle und es gibt an der Stelle jeden Monat ein neues Foto von unserer Besenkammer und ihr könnt raten, welches Wetter gerade draußen herrscht. Ernst gemeinte Kritik und Verbesserungsvorschläge werden ab morgen wieder gern angenommen.

# Vorschlag in klein

*hi,*

*ich würde mir in der nächsten pc games* rail simulator *wünschen. ich lebe in spanien und kriege das game nur in spanisch und es ist auch sehr teuer, daher würde ich mich freuen, wenn die es auf die dvd machen könnten, da ich weniger ausgebe und noch was zum lesen hab.*

gruss andreas klag

Schrecklich. Ich kann es kaum mit ansehen. Ich hätte nie gedacht, dass Spanien so ein armes Land ist, in dem man sich kaum Großbuchstaben leisten kann. Sie haben mein vollstes Mitgefühl. Allerdings geht jetzt mein Mitgefühl nicht so weit, dass ich meinem Chef ernsthaft vorschlagen werde, ein Spiel, für das zurzeit circa 54 Euro fällig sind, als kostenlose Zugabe einem Magazin beizulegen, das nicht einmal ein Zehntel davon kostet. Wenn ich eine Dummheit machen möchte, dann mache ich etwas, das mehr Spaß macht und weniger schmerzhaft endet.

# Mehr Kritik

*Hallo PC Games,*

*wie denkt ihr eigentlich, dass wir Leser euer Heft lesen? Ich halte Vorder- und Rückseite fest, um so durch den Inhalt zu blättern. Leider muss ich aber immer wieder feststellen, dass irgendwann einmal ein Riss etwa in der Mitte des Bandes anfängt und sich dann langsam auf Rück- und vor allem Vorderseite ausbreitet, während die PC Games sachgemäss und ruhig gelesen wird. Das solltet ihr dringend ändern!*

G. K.

Lieber G. K., vielen Dank für Ihre Kritik. Wir haben auch ernsthaft versucht, sie nachvollziehen zu können. Ich habe einen Praktikanten beauftragt, die PC Games durch beständiges Halten und Blättern zu solch einer Rissbildung zu veranlassen. Jegliche Form von Gewaltanwendung war ihm hierbei jedoch strengstens untersagt. Nach (gefühlten) sieben Stunden brauchte ich einen neuen Timmy, weil der alte zwar nicht explodiert, aber maulend Richtung Ausgang entschwunden ist. Die Untersuchung, auf die jedes CSI-Team stolz gewesen wäre, brachte jedoch nicht den kleinsten Hinweis auf eine beginnende Rissbildung. Mir drängen sich nun an dieser Stelle natürlich drei Fragen auf: Wie lange pflegen Sie an einem Exemplar der PC Games zu lesen, um Materialermüdungen des Covers hervorzurufen? Könnte es vielleicht auch sein, dass Sie an einer milden Form des Tremors leiden, hervorgerufen durch den hemmungslosen Genuss von Kaffee? Oder habe ich jetzt etwas falsch verstanden?

# Grundsatzfrage

*Hallo Herr Rosshirt,*

*ich habe da mal eine bescheidene Frage, und zwar gab es in einer der letzten Ausgaben einen Test zu* Halo 2*, in dem ihr geschrieben habt, dass das Spiel von der DVD aus sofort spielbar wäre und die Installation dann im Hintergrund läuft. Warum muss ich auf meinem PC Spiele installieren und bei einer Konsole nicht? Wieso kann ich nicht einfach* Anno 1701 *(Beispiel) einlegen und losspielen?*

Chamy

Ganz einfach! Konsolen greifen immer auf ein und dieselbe Hardware zurück. Wenn dein PC genauso viel Speicher, die gleiche Grafikkarte und die gleiche Version des Betriebssystems wie alle anderen hat, sollte das problemlos machbar sein. Aber nein, du wolltest ja einen individuellen PC. Die Frage war jetzt nicht ernst gemeint, oder?

## ROSSIS LEXIKON

**Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe**

### (R) Reporter, der

Berichtet von aktuellen Ereignissen. Ist berufsbedingt ständig auf Achse. Braucht für 63 Großstädte kein Navi, das er nur benutzen muss, um gelegentlich seine Wohnung zu suchen. Seine Nachbarn halten ihn seit Langem für verschollen. Durch sein Equipment hat er die Muskulatur eines andalusischen Maulesels, durch seinen Umgang die Schreckhaftigkeit einer Stubenfliege. Wurde schon in mindestens zwölf Ländern verhaftet, weil er unbefugt fotografierte. Kann auf handelsüblichen Flashcards seine Kontakte nicht mehr speichern, ist der beste Freund aller Hersteller von Datenträgern und flucht in neun Sprachen.



## ROSSI SHOPPT

**Rossi testet jeden Monat ein Produkt auf seine eigene Verantwortung.**

### WiFi Router

**XRouter oder RouterBox?**

Ein Produkt verkauft sich nicht nur durch seine technischen Eckdaten, sondern oft genug auch über das Design. Für ein ansprechendes Äußeres ist der Kunde eben oft bereit, etwas tiefer in die Tasche zu greifen. Meist erschließt sich auch über den Augenschein die Funktion eines Produktes. Dass man damit auch falschliegen kann, zeigt uns die Firma Amiga Technology aus Taiwan. Oder hätten Sie jetzt gedacht, dass es sich bei dem abgebildeten Produkt um einen Router handelt? Nicht schwer zu erraten, was der Designer nächtelang treibt.
Quelle: www.amigo.com.tw



## LESER DES MONATS

**Pascal nimmt seine PC Games wirklich überall mit hin.**

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.






# Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

## Nintendo DS Lite Silber

## + 1 Spiel nach Wahl
## + Gratis-Tasche

NINTENDO DS

Auch in Schwarz, Weiß und Pink erhältlich.

Auch in Weiß und Pink erhältlich.

Einzelpreis 10,00

Einzelpreis 149,99

Mix Dir Dein eigenes Spar-Bundle! NDS Lite inkl. hochwertiger Tasche und einem Top-Game Deiner Wahl: FIFA 08, My Sims, Juiced 2, Worms 2 oder Mein erstes Katzenbaby.

Set-Preis **169,99**

Sie sparen 29,99

FIFA 08 – Einzelpreis 39,99

My Sims – Einzelpreis 39,99

Juiced 2 – Einzelpreis 39,99

Mein erstes Katzenbaby – Einzelpreis 39,99

Worms 2 – Einzelpreis 39,99

## 10%*

## RABATT-COUPON

auf **alle ausgewählten Artikel,** die im McMEDIA-Herbstprospekt präsentiert werden und entsprechend gekennzeichnet sind. Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln. Nur gültig bei Vorlage dieses Coupons bis zum 20.11.2007, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.






# Nintendo DS Blau
## + Top-Spiel Animal Crossing
## + Modding Skin

Angebot des Monats

149,99

Set-Preis

Sie sparen 29,99

Einzelpreis 39,99

Einzelpreis 129,99

Modding Skin Animal Crossing 10.-

Die hochwertige Animal Crossing Klebefolie lässt sich rückstandslos vom NDS entfernen.

English Training | Practise English | Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging




erhältlich ab 26.10.

Top-Angebote

je 26,99*

Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging

je 29,99 Preis ohne Coupon

## Ab durch die Hecke + NDS-Tasche




17,99*

GRATIS!

19,99 Preis ohne Coupon

Solange Vorrat reicht

## Shrek der Dritte + Handy Blinky




26,99*

GRATIS!

29,99 Preis ohne Coupon

Solange Vorrat reicht.



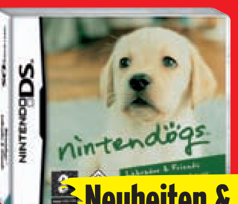

Naruto: Ninja Council




Mario Kart DS

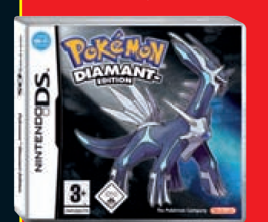



New Super Mario Bros.

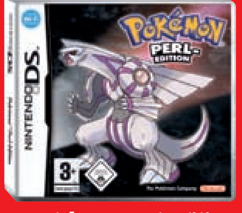



Harvest Moon

Nintendogs Labrador




Pokémon: Diamant-Edition




Pokémon: Perl-Edition




erhältlich ab 25.10.

Die Sims 2: Gestrandet




erhältlich ab 1.11.

Tony Hawk`s Proving Ground




Neuheiten & Dauerbrenner

je 35,99*

je 39,99 Preis ohne Coupon

NINTENDO DS



FIFA 07
Harry Potter und der Feuerkelch
Meine Tierpension
Theme Park
Die Urbz: Sims in the City
Burnout: Legends
Sim City
Tom & Jerry
Star Wars: Lethal Alliance
Tomb Raider: Legend
Need For Speed: Carbon – Own The City
Schnäppchen
je 17,99*
je 19,99 Preis ohne Coupon




Lego Star Wars:
Die komplette Saga
+ Kugelschreiber
GRATIS!
35,99*
erhältlich ab 8.11.
Designänderung vorbehalten.
39,99 Preis ohne Coupon
Solange Vorrat reicht.




The Legend of Zelda:
Phantom Hourglass
+ Fanposter
35,99*
erhältlich ab 26.10.
39,99 Preis ohne Coupon




NDS Lite Pack 1
Inhalt:
NDS Lite Tasche
Ersatzstifte
Daumenringe
Bildschirmschutzfolien
Reinigungstuch
Spar-Set
9,99
In verschiedenen Farben erhältlich.




NDS Lite Taschen
Mario, Nintendogs, Pokémon
Mario-Tasche ab November wieder lieferbar!
Top-Angebot
je 13,49*
Gepolsterte Taschen zur sicheren Aufbewahrung des NDS Lite sowie von Spielen und Zubehör. Mehrere Motive und Farben erhältlich.
je 14,99 Preis ohne Coupon

# Sony PSP Slim + 1 Spiel nach Wahl

Einzelpreis 169,99

Mix Dir Dein eigenes Spar-Bundle! PSP Slim inkl. einem Top-Game Deiner Wahl: FIFA 08 oder Transformers.

Einzelpreis 39,99

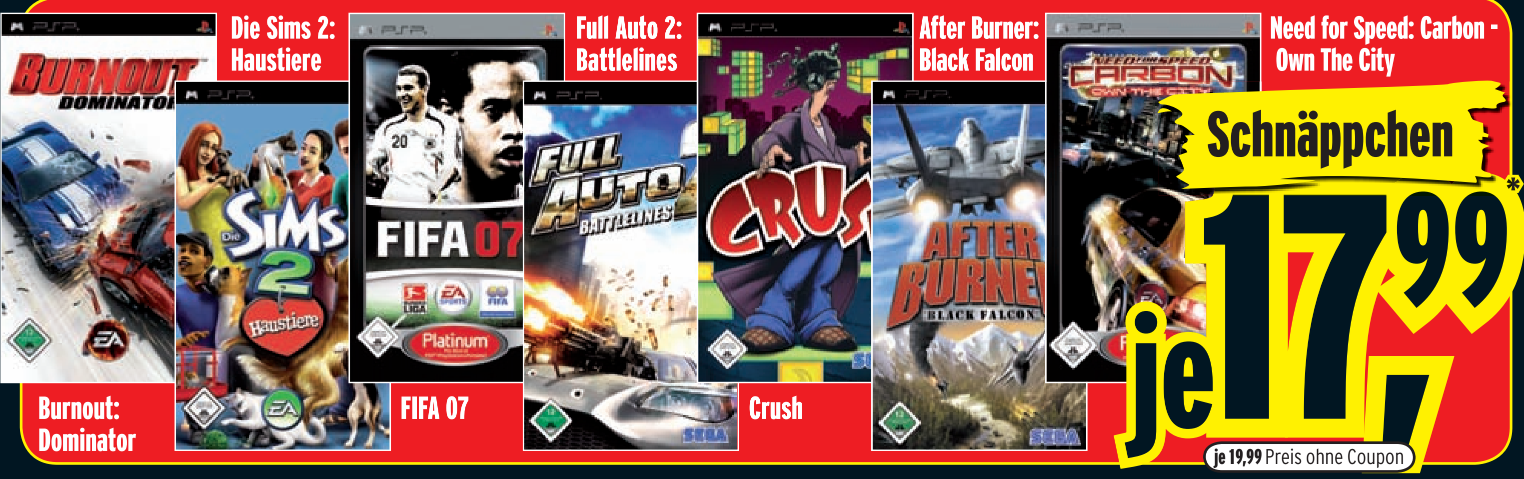
Einzelpreis 39,99

189,99

Set-Preis

Sie sparen 19,99

Die neue PSP Slim! Schlanker, leichter und mit Video-Out-Port.



Die Sims 2: Haustiere

Full Auto 2: Battlelines

After Burner: Black Falcon

Need for Speed: Carbon - Own The City

Schnäppchen

je 17,99*

je 19,99 Preis ohne Coupon

Burnout: Dominator

FIFA 07

Crush

## PC SPIELE

PC



FIFA 08 + EA Controller

GRATIS!

Angebot des Monats

44,99*

49,99 Preis ohne Coupon

EA-Controller für PC im Wert von 19,99! Solange Vorrat reicht.



World Series of Poker

Cars

Schnäppchen

je 9,99

SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe



Age of Empires 3: Gold Edition

39,99*

44,43 Preis ohne Coupon

PS2 PlayStation 2

# PlayStation 2
## + 1 Spiel nach Wahl
## + 1 Controller

Mix Dir Dein eigenes Spar-Bundle!
PS2 inkl. einem Top-Game Deiner Wahl:
FIFA 08 oder Transformers oder Ratatouille.

Einzelpreis 129,99

Einzelpreis 49,99

Einzelpreis 49,99

Einzelpreis 49,99

159,99
Set-Preis

Sie sparen 19,99



16 MB Memory Card PS2

Schnäppchen

17,99*

19,99 Preis ohne Coupon

Keine Boot-CD erforderlich.



7,99

Analog Controller PS2



## Pro Evolution Soccer 2008
## + T-Shirt

Auch erhältlich für PSP, NDS, PS3, Xbox 360 und PC.

Angebot des Monats

GRATIS!

54,99*

Solange Vorrat reicht.

61,10 Preis ohne Coupon

ab Oktober 07



FIFA 07

Need For Speed: Carbon

Die Sims 2: Haustiere

Top-Angebote

je 26,99*

je 29,99 Preis ohne Coupon



Pro Evolution Soccer 2006

Tony Hawk's American Wasteland

Rayman Raving Rabbits

Schnäppchen

je 17,99*

je 19,99 Preis ohne Coupon



## Shrek der Dritte
## + Handy Blinky

GRATIS!

Solange Vorrat reicht.

26,99*

29,99 Preis ohne Coupon

# Wii Sports Pak

inkl. Fernbedienung, Nunchuk-Controller und 5 Sport-Spiele (Wii Sports)

**249,-**

Aufpreis nur je **30,-***

*gilt nur in Verbindung mit dem Kauf einer Wii-Konsole

Transformers – Einzelpreis 49,99

WWE SmackDown Vs.Raw 2008 – erhältlich ab 9.11. – Einzelpreis 49,99

## Lego Star Wars: Die komplette Saga + Kugelschreiber

Designänderung vorbehalten.

erhältlich ab 8.11.




**44,99***

Solange Vorrat reicht

49,99 Preis ohne Coupon

## Wii Ladestation Wiimote

Ladestation inkl. 1200 mAh Ni-Mh Akku und Batteriefachdeckel. 20 StundenSpielzeit. Je nach Entladung nur 2-4 Stunden Ladezeit. Anschluss per USB-Kabel an die Wii-Konsole. Wii Fernbedienung ist nicht im Lieferumfang enthalten.



Top-Zubehör

**17,99***

19,99 Preis ohne Coupon

## Big Brain Academy

## Sonic und die geheimen Ringe




Schnäppchen

je **26,99***

je 29,99 Preis ohne Coupon

## Mario Party 8

## Metroid Prime 3 Corruption




Top-Angebote

je **44,99***

je 49,99 Preis ohne Coupon

erhältlich ab 26.10.

## Tony Hawk's Proving Ground

## Thrillville: Verrückte Achterbahn

erhältlich ab 1.11.




Neuheiten

je **53,99***

je 59,99 Preis ohne Coupon




# Xbox 360 Premium

## + 1 Spiele-Neuheit nach Wahl!

Mix Dir Dein eigenes Spar-Bundle mit einem Top-Game Deiner Wahl: Tony Hawk's Proving Ground oder WWE SmackDown Vs. Raw 2008.

Tony Hawk's Proving Ground – erhältlich ab 1.11. – Einzelpreis 59,99

WWE SmackDown Vs. Raw 2008 – erhältlich ab 9.11. – Einzelpreis 59,99

379,99 Set-Preis

Sie sparen 29,99

Einzelpreis 349,99

20 GB Festplatte und HDMI-Port!




53,99*
Xbox Live Gold 12+1 Monate
59,99 Preis ohne Coupon



44,99
Xbox 360 Wireless Controller
In verschiedenen Farben erhältlich.




Top-Neuheit
59,99*
Virtua Fighter 5
66,66 Preis ohne Coupon

Lego Star Wars: Die komplette Saga + Kugelschreiber




GRATIS!
erhältlich ab 8.11.
49,99
Solange Vorrat reicht.
Designänderung vorbehalten.




49,99
Xbox 360 HDMI AV-Kabel
Für den optimalen Anschluss der Xbox 360 an AV-Receiver, LCD-TVs, Plasmafernseher oder Projektoren.



Inklusive Gratis-Headset!
29,99
Xbox 360 Messenger Kit
Fügt sich nahtlos in die Gehäuseform des Xbox 360 Controllers ein (Controller nicht enthalten).




Schnäppchen
39,99
Virtua Tennis 3

Project Gotham Racing 4

Halo 3




je 53,99*
je 59,99 Preis ohne Coupon

Diamant & Perl | Deutsche Versionen! | TRADING CARDS

# Diamant & Perl Tin Deck Box Serie 3 + Promokarte



Angebot des Monats

je 13,49*

je 14,99 Preis ohne Coupon

Sammelbox mit neuem Pokémon-Design. Enthält: Eine Holo-Sonderkarte und 3 Booster Diamant & Perl.

Solange Vorrat reicht. GRATIS!

## Diamant & Perl Portfolio + Booster Bundle



9,99*

11,10 Preis ohne Coupon

Exklusives Pokémon-Zubehör von Ultra Pro! Enthält: Ein 4er-Portfolio und ein Booster-Pack.

## Diamant & Perl Geheimnisvolle Schätze Booster



Top-Neuheit

je 3,59*

erhältlich ab 7.11.

je 3,99 Preis ohne Coupon

Die neue Pokémon-Generation ist da! Erforsche die neue, bisher unentdeckte Sinnoh-Region. Enthält 10 Karten.

## Ultra•PRO Sammelkarten Zubehör von Ultra Pro



13,49*

Sammelalbum für DIN A4-Einsteckseiten.

**Album Diamond & Pearl Generic**

14,99 Preis ohne Coupon

## Deck Protector Diamond & Pearl Generic



3,49*

3,88 Preis ohne Coupon

Perfekter Schutz für wertvolle Pokémonkarten

## Diamant & Perl Side-loading Deck Box Generic



1,99*

Fasst ein ganzes Pokémon-Deck in Deckprotectors!

2,21 Preis ohne Coupon



erhältlich ab 7.11.

je 10,79*

Top-Neuheit

Abb. der englischen Ausgabe.

je 11,99 Preis ohne Coupon

**Diamant & Perl Geheimnisvolle Schätze Themendeck**

Enthält: Ein vorkonstruiertes Deck mit 60 Karten, Regelbuch, Spielunterlage, eine Münze und Schadensmarken.

# McMEDIA Händlerverzeichnis

## Ein McMEDIA-Fachgeschäft ist auch in Ihrer Nähe!

**VIELE SPIELE AB 18** die wir hier nicht bewerben können, gibt es auf Anfrage gegen Altersnachweis.

**SPIELE-HABEL GAMESHOP**
Poststr. 11
01558 Großenhain
03522/527383

**KIDS SPIELWAREN**
Reichenberger Str. 34
02763 Zittau
03583/510738

**RONNY'S ALLERLEI**
Auguststr. 5/7
06406 Bernburg
03471/621905

**GAMES 04**
Hecknerstr. 1
06449 Aschersleben
03473/221596

**HESS SPIELWAREN**
Göpenstr. 25
06526 Sangerhausen
03464/572208

**IE-SHOP**
Heubnerstr. 10
09599 Freiberg
03731/300243

**MEDIA GAMES**
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
030/43776555

**MEDIA POINT**
Bahnhofspassage
16321 Bernau
03338/766151

**McMEDIA**
Wahmstr. 26
23552 Lübeck
0451/3845658

**A.B. GAMES**
Schwartauer Allee 84
23554 Lübeck
0451/871755

**PLAYERS GATE**
Bernwardstr. 9
31134 Hildesheim
05121/696022

**BECKMANN-HENSCHEL**
Neues Zentrum 2
31275 Lehrte
05132/82850

**BULLDOG GAMES**
Völksener Str. 46
31832 Springe
05041/972010

**McMEDIA**
Ostertor 7
32657 Lemgo
05261/188522

**McMEDIA**
Lange Str. 81a
32758 Detmold
05231/300874

**McMEDIA**
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

**TOYS WORLD**
Hans-Böckler-Str. 55
33334 Gütersloh
05241/6010741

**McMEDIA**
Obernstr. 32
33602 Bielefeld
0521/5251399

**JONELEIT CENTRUM BÜRO**
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/9480-0

**GAMEBUY-ME**
Passage an den Beeten
36433 Bad Salzungen
03695/620169

**MOBI GAMES PALACE**
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

**TOY STORE**
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
05521/1780

**TOY STORE**
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992

**GAMELAND**
Johannes Flintrop-Str.2
40822 Mettmann
02104/172125

**GAMELAND**
Bahnstr. 6
40878 Ratingen
02102/2044883

**BACHLER COMPUTER+VIDEO GAMES**
Münsterstr. 98
46397 Bocholt
02871/183088

**BUCHHANDLUNG WILHELM GÜNZEL EK**
Mühlenstr. 1+2
49356 Diepholz
05441/988329

**FLANDERS.DE MULTIMEDIA**
Karrstr. 6
54516 Wittlich
06571/265280

**LET'S PLAY IT**
Unnaer Str. 15
58636 Iserlohn
02371/836661

**TOYS WORLD**
Rossfeld 89
59557 Lippstadt
02941/18924

**SPIELWAREN MOCK**
Daimlerstr. 2
63512 Hainburg
06182/5375

**HIGHLIGHT COMPUTER**
Poststr. 91
71229 Leonberg
07152/9263980

**SPIELWAREN LETZEL**
Am Wollhaus 7
74072 Heilbronn
07131/83986

**HIGHLIGHT COMPUTER**
In der Insel 4
75365 Calw
07051/936586

**HIGHLIGHT COMPUTER**
Kimmichwiesen
75365 Calw
07051/926810

**MEGA STAR**
Güterstr. 2
79713 Bad Säckingen
07761/59742

**BAUFUCHS FACHMARKT**
Jeschkenstr. 29
82538 Geretsried
08171/51999

**SCHLATTL**
Münchner Str. 16
84359 Simbach am Inn
08571/6850

**MOWIN ENTERTAINMENT**
Jakoberstr. 60
86152 Augsburg
0821/3490226

**GAMES GARDEN**
Karl-Grillenberger-Str. 16-20
90402 Nürnberg
0911/2110732

**M.A.G GAMES**
Bauhofstr. 4
91052 Erlangen
09131/4001977

**GIERSTER**
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
08541/3979

**WORLD OF ILLUSION**
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

### Österreich:

**SPIELMANN GAMES & MORE**
Südpark 1
A-9020 Klagenfurt
0043-(0)463/261005

### Italien:

**ATHESIA**
Stadtgasse 60 Via Centrale
I-39031 Bruneck-Brunico
0039-(0)474/554424

**KOMMA**
Sextnerstr. 6
I-39038 Innichen
0039-(0)474/913313



**GEBRAUCHTSPIELE AN- UND VERKAUF**
Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele und Konsolen.



**VERSANDSERVICE**
Wir können Sie auch auf dem Versandweg beliefern.

Kein Versand

Unter www.mcmedia.de können Sie sich auch eine Anfahrtsroute zum nächsten McMEDIA-Gamestore erstellen lassen

# Sie sind Games-Händler?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?
Werden Sie McMEDIA-Partner!

# McMEDIA fördert Existenzgründer!

Games sind Ihre Leidenschaft? Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital?
Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

Kontakt: McMEDIA-Fon: 05121/76 17 17 · Fax: 05121/76 17 27 · eMail: info@mcmedia.de · Web: www.mcmedia.de

McMEDIA Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

# DAS GROSSE PC-GAMES-GEWINNSPIEL:

# Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen Brother, Comtech, Be Quiet! und Revoltec zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unserem Schwestermagazin PC Action statt.

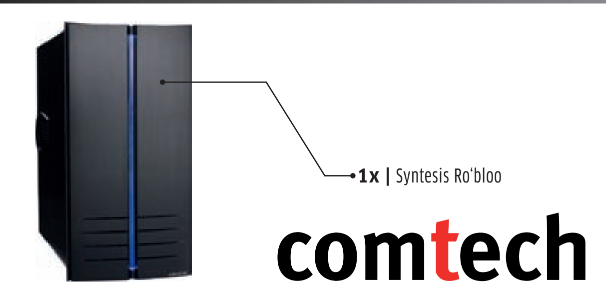



## Brother macht Druck

Ob privat oder für das Home-Office – Drucker-HerstellerBrother hat für jedes Anwendungsszenario Modelle im Angebot. Der HL-4040CN ist ein Farblaserdrucker inklusive Printserver für das Netzwerk, der bis zu 20 Seiten in der Minute schafft. Der Multifunktionsdrucker DCP-350C bietet neben Tintendruck auch Kopier- und Scanfunktionen.




**WERT: 1.300 EURO**




## Comtech sorgt für Spielbetrieb

Das System Syntesis Ro'bloo von Comtech ist gut geeignet für preisbewusste Spieler. Dank der Kombination aus einem Intel Core 2 Duo E6750 und einer Geforce 8800 GTS bietet es eine feine Spieleleistung. Auch neue DX-10-Titel wie **Crysis** und **Bioshock** laufen auf diesem PC in hoher Qualität. Zwei GB Speicher und die Logitech-G15-Tastatur und die -G5-Maus runden das Paket ab. Unter www.comtech.de finden Sie weitere Infos zum PC.

**WERT: 1.700 EURO**

## Be Quiet! und Revoltec: Show-Spektakel

Einen Showrechner von der Leipziger Spielemesse Games Convention verlosen Be Quiet! und Revoltec unter den Einsendern. Mit an Bord sind ein Fightboard Advanced, eine Fightmouse Advanced, eine Fightmat und eine Tasche, um alles auf die nächste LAN-Party zu transportieren. Zusätzlich verlosen wir separat das 1.000-Watt-Netzteil Dark Power Pro 1000W von Be Quiet! und Zubehör aus der Advanced-Serie von Revoltec: Fightmouse, Fightboard, Fightpad und Fightmat.






**WERT: 3.500 EURO**

### SO MACHEN SIE MIT

**Beantworten Sie unsere Preisfrage: Auf welchen DX-10-Titel warten besonders 3D-Action Freunde**

a) **Cryslaufstörung** b) **Chrysler PT Cruiser** c) **Crysis** d) **Boys Don't Cry**

**Per Internet:** Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele.

**Per Postkarte:** Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

**Per SMS:** Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 59 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihres Lösungsvorschlags. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil.

* inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

| | | |
|---|---|---|
| Deutschland | 82098 | (€ 0,49/SMS*) |
| Österreich | 0900 700 800 | (€ 0,50/SMS) |
| Schweiz | 9292 | (Sfr 0,70/SMS) |

# Treue-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **pcgames.de**
nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
**pcgames.de/gewinnspiele**

### Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden,dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 5. Dezember 2007.



ICH ZEIGS DIR.




## BIST DU BEREIT?

Ist Dein Gaming-PC bereit für DirectX® 10? Die meisten „Performance"-PCs sind es nicht. Leg' los mit NVIDIA® SLI™-Equipment und erlebe die aktuellsten DirectX® 10 Games in NVIDIA-Qualität: The way it's meant to be played! Explosionen so realistisch, dass Du den Rauch riechen kannst. Gesichter so lebensecht, dass Du die Schweißperlen auf der Stirn Deines Gegners zählen kannst. Umgebungen so detailliert, dass Du die Bäume an ihrer Borke erkennst. Steigere Deine Leistung bis auf das Doppelte im Vergleich zu einem PC mit nur einer Grafikkarte. Jetzt bist Du bereit.

Weitere Informationen unter **www.nvidia.de/sli**

**Hol Dir jetzt einen NVIDIA® SLI™ PC oder Notebook von unseren SLI zertifizierten Partnern:**



arlt.de/nvidia



atelco.de/nvidia



combatready.de/nvidia



cyber-system.de/nvidia



wielander-schmiede.de/nvidia



hyrican.de/nvidia



kmelektronik.de/nvidia



massive-machine.de/nvidia



pcspezialist.de/nvidia



leo-computer.de/nvidia



tarox.de/nvidia



vobis.de/nvidia



wortmann.de/nvidia



zykon-systems.de/nvidia

## MEISTERWERKE

# Diablo 2

Das Jahr 2000 war buchstäblich die Hölle. Da erschien nämlich **Diablo 2**, heiß erwartet und unisono begeistert gefeiert von Fachpresse und Spielern. PC Games testete das Spiel von Blizzard North in der Ausgabe 8/2000 und verkündete stolz: „Noch nie sahen 640x480 Bildpunkte so schön aus!" Eine höhere Auflösung unterstützte das Action-Rollenspiel nicht. Was die Teufelshatz so spannend machte und noch heute Spieler melancholische Freudentränen in die Augen treibt, war das unnachahmliche Suchtprinzip. So entsprangen unseren damaligen Testern formschöne Wortkreationen wie das „Eigentlich müsstest du schon längst im Bett sein"-Gefühl, gefolgt vom „Okay, nur noch diese eine Gruft"-Drang. Kein Wunder, wartete **Diablo 2** doch mit Hunderten Gegenständen, fünf ausbalancierten Charakteren und sinnvollen Talentbäumen auf. Für das Auge des Betrachters gab es Blizzard-typische Rendersequenzen in Kinoqualität.

**Diablo 2** ist auch für diverse Neuerungen bekannt, die die Welt der Action-Rollenspiele bis heute prägen. So führte Blizzard sockelbare Gegenstände ein und erleichterte den Helden das Aufsammeln der Beutestücke durch eine Taste, die alle herumliegenden Schätze anzeigte. Auch die Wegpunkte, die Dämonenjäger blitzschnell an den Ort des Geschehens teleportieren, finden sich heute in nahezu jedem Action-Rollenspiel. Am Leben ist **Diablo 2** heute noch: Grund dafür ist das Battle.net, auf dem sich Spieler kostenfrei mit Untoten, Monstern oder anderen Spielern balgen. Trotzdem, Blizzard: Es ist Zeit für **Diablo 3**! ❑

### SCHON GEWUSST?

## Der sagenumwobene Kuh-Level

**„Es gibt keinen Kuh-Level", steht im Ladebildschirm von World of Warcraft. Sie fragen sich, was das bedeuten soll? Wir verraten es Ihnen:**

Die Legende des Kuh-Levels hat ihren Ursprung im ersten Teil von **Diablo**. Dort standen ein paar Kühe herum, die man, so die Behauptung, in einer bestimmten Reihenfolge drücken müsse. Geschehen ist dabei nichts, der geheime Kuh-Level existierte tatsächlich nicht. Blizzard integrierte in **Starcraft** einen Cheat der „There is no Cow Level" lautete. Trotzdem hielt sich die Vorstellung des Geheim-Levels in den Köpfen der Spieler und wurde von Blizzard für **Diablo 2** schließlich realisiert.

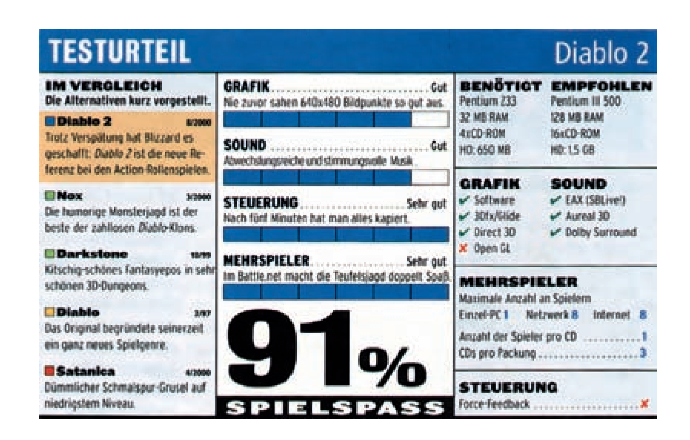
Um dort hinzugelangen, muss der Spieler zunächst mal Diablo persönlich besiegen. Danach kann man im Lager der Jägerinnen Wirrets Bein und einen Folianten des Stadtportals in den Horadrim-Würfel packen. Durch das entstandene Portal reisen die Spieler in den legendären Kuh-Level. Auf der sogenannten Muh-Muh-Farm stoßen die Helden auf angriffslustige Höllenbullen und den Kuhkönig. Noch heute suchen Fans in Blizzards aktuellen Spielen nach Hinweisen auf einen erneuten Kuh-Level.



EIN TEUFLISCHER SPASS | Im letzten Akt reisen Sie in die Hölle. Zu dem Zeitpunkt beherrscht Ihr Charakter schon die mächtigsten Zaubersprüche, die Ihnen Diablos Diener vom Leib halten.

### PC GAMES 08/2000 ÜBER DIABLO 2

## Das sagten wir damals ...



**TESTURTEIL** — Diablo 2

**IM VERGLEICH**
Die Alternativen kurz vorgestellt.

**Diablo 2** 8/2000
Trotz Verspätung hat Blizzard es geschafft: *Diablo 2* ist die neue Referenz bei den Action-Rollenspielen.

**Nox** 3/2000
Die humorige Monsterjagd ist der beste der zahllosen *Diablo*-Klons.

**Darkstone** 10/99
Kitschig-schönes Fantasyepos in sehr schönen 3D-Dungeons.

**Diablo** 3/97
Das Original begründete seinerzeit ein ganz neues Spielgenre.

**Satanica** 4/2000
Dümmlicher Schmalspur-Grusel auf niedrigstem Niveau.

**GRAFIK** ........ Gut
Nie zuvor sahen 640x480 Bildpunkte so gut aus.

**SOUND** ........ Gut
Abwechslungsreiche und stimmungsvolle Musik.

**STEUERUNG** ........ Sehr gut
Nach fünf Minuten hat man alles kapiert.

**MEHRSPIELER** ........ Sehr gut
Im Battle.net macht die Teufelsjagd doppelt Spaß.

**91%**
**SPIELSPASS**

| BENÖTIGT | EMPFOHLEN |
| --- | --- |
| Pentium 233 | Pentium III 500 |
| 32 MB RAM | 128 MB RAM |
| 4xCD-ROM | 16xCD-ROM |
| HD: 650 MB | HD: 1,5 GB |

| GRAFIK | SOUND |
| --- | --- |
| ✔ Software | ✔ EAX (SBLive!) |
| ✔ 3Dfx/Glide | ✔ Aureal 3D |
| ✔ Direct 3D | ✔ Dolby Surround |
| ✘ Open GL | |

**MEHRSPIELER**
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD ........ 1
CDs pro Packung ........ 3

**STEUERUNG**
Force-Feedback ........ ✘

## Bill Roper, des Teufels Meister

**Der Ex-Vizepräsident von Blizzard North arbeitet heute an Hellgate: London, einem Spiel, dem die Fachpresse ähnliches Suchtpotenzial prophezeit wie damals Diablo 2.**

In einem Interview mit PC Games-Redakteur Felix Schütz verriet uns der Firmenchef der Flagship Studios, dass ihn die Zeit bei Blizzard stark beeinflusst hat. So steckt eine Menge „**Diablo**-Geist" in Ropers neuestem Projekt, **Hellgate: London** – das Rollenspiel ist ebenfalls in Akte unterteilt. „Außerdem arbeiten wir noch stärker mit Quests als in **Diablo 2**: Neben den zahlreichen Missionen am Rand gibt es eine große Questreihe, die etwa 50 bis 60 einzelne Aufträge umfasst. Zählt man alle Aufgaben zusammen, kommt man auf eine stattliche Zahl von rund 250 Quests, wenn das Spiel erscheint", so Bill Roper. Klingt nach einem höllischen Süchtigmacher.



### ... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

## „Diablo 2 war die Hölle!"

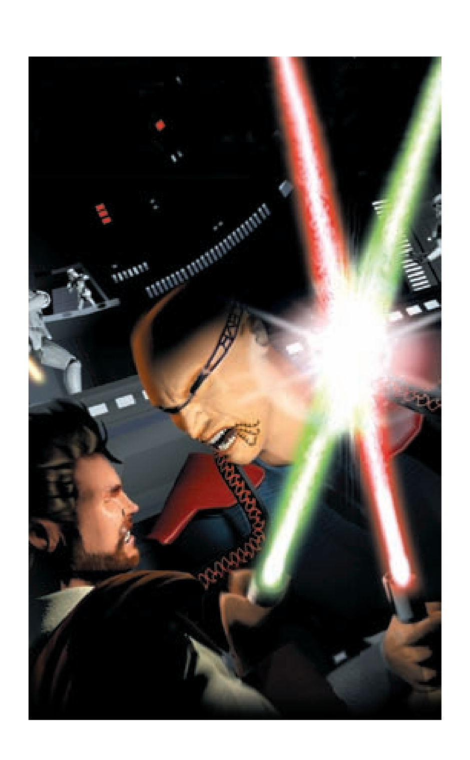
**PC Games:** **Diablo 2** war damals für dich ... ?
**Robert Horn:** „Die Hölle. Im wahrsten Sinne. An Schlaf war nicht mehr zu denken."
**PC Games:** Worin lag denn der Reiz?
**Robert Horn:** „Mächtiger werden. Noch einen Stufenaufstieg, noch eine tolle Fähigkeit. Und endlich genug Stärkepunkte, um die ‚Triumphierende Zwillingsaxt des Gemetzels' zu tragen!"
**PC Games:** Und dein Lieblingscharakter?
**Robert Horn:** „Der Barbar. Keine Fragen stellen, die Antwort kapiert man eh nicht. Einfach draufhauen."
**PC Games:** Wirst du **Diablo 3** spielen?
**Robert Horn:** „Wenn es denn kommt, sicherlich. Blizzard muss sich aber noch etwas einfallen lassen, allein das Spielprinzip fesselt heute kaum noch."

VOR ZEHN JAHREN

# November 1997

### TEST DES MONATS
## Jedi Knight

Die Geschichte von **Jedi Knight** war nicht die originellste: Der dunkle Jedi Jerec entführt den Vater des Helden Kyle Katarn, um von ihm den Weg in das Tal der Jedis zu erfahren, in dem er unermessliche Macht erlangen würde. Der Spieler musste nun in der Haut von Kyle versuchen, genau dies zu verhindern. Was sich nach einer 08/15-Story vom Reißbrett anhört, vermochte dennoch 21 Missionen lang zu fesseln. Grund dafür waren vor allem die für damalige Verhältnisse durchweg überzeugende grafische Präsentation und die Mischung aus Ego-Shooter, Lichtschwertkämpfen und Macht-Fähigkeiten. Wie in den Filmen mehrfach gesehen, stand nun der Spieler vor der Entscheidung, sich auf die gute oder dunkle Seite der Macht zu schlagen – entsprechend veränderte sich die Spielweise dank unterschiedlicher Kräfte. Kinoreife Filmsequenzen trieben die Geschichte voran, die Musik von John Williams sorgte immer wieder für Gänsehautmomente und **Star Wars**-Atmosphäre. Der Mehrspielermodus drückte seine Überlegenheit durch die zahlreichen Kräfte und Gegenstände aus, mit denen man den Gegnern Feuer unterm Allerwertesten machte. Auf diese Weise überzeugte **Jedi Knight** trotz mehrfacher Verschiebungen und den daraus resultierenden hohen Erwartungen sowohl Tester Oliver Menne als auch die Käufer, sodass bereits 1998 ein Add-on erschien: **Jedi Knight: Mysteries of the Sith**. ❑



### HARDWARE-TRENDS
## Wavetable-Karten

Ende 1997 verabschiedeten sich die in die Jahre gekommenen FM-Synthesizer langsam aber sicher und machten Wavetable-Soundkarten (Wavetable: engl. für Wellenformtabelle) und 3D-Sound Platz. Das Problem der Karten: enormer Platzbedarf und ein hoher Preis. Dafür erhielt man aber zahlreiche Funktionen, die Spiele in nie geahnter akustischer Qualität erklingen ließen.

### DIE TOP-5-TESTS

**1. Tomb Raider 2** | Eidos
Grandioses Spiel-Design und logische Rätsel – übertrumpfte Teil 1 locker.

**2. Jedi Knight** | Lucas Arts
Ego-Shooter traf auf **Star Wars**: Für die Fans ein Freudenfest.

**3. Dungeon Keeper Add-on** | EA
Es war wieder schön, böse zu sein, dank behobener Fehler und besserer Levels.

**4. Virtual Pool 2** | Interplay
Überragende Grafik und Sound machten die Billard-Simulation aus.

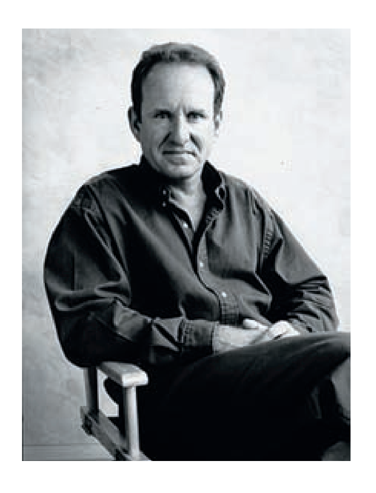
**5. International Rally Championship** | Orange Entertainment.
Der Nachfolger von **Rally Racing 97** bot vor allem solides Fahrverhalten.

### RENNSPIEL
## Need for Speed 2 SE

Dreist: In der November-Ausgabe der PC-Games stand 1997 die so genannte Special Edition des Rennspiels **Need for Speed 2** aus dem Hause Electronic Arts auf dem Prüfstand. Doch die vermeintlich spezielle Ausgabe des Raserspaßes beinhaltete lediglich eine mäßige 3Dfx-Version, drei neue Autos und einen Bonustrack – also nichts, was der Publisher nicht per Patch hätte nachliefern können. Dazu kam, dass das Fahrverhalten sich gar noch verschlechtert hatte. Diese Fassung als Vollpreisprodukt anzubieten, empfand Tester Florian Stangl zu Recht als frech.

### WAS WURDE EIGENTLICH AUS
## Ian Livingstone?

Die Ausgabe 12/97 beleuchtete ausführlich **Deathtrap Dungeon**. Für das Action-Adventure stand ein Roman von Ian Livingstone Pate – der Engländer ist ein Veteran der Fantasy-Rollenspielwelt. Er ist nicht nur wegen seiner Bücher, der Erfindung des interaktiven Romans, der Gründung des Rollenspiel-Fachhandels Games Workshop und der Etablierung des ersten Fantasy-Rollenspiels in Europa, **Dungeons and Dragons**, bekannt, sondern fasste ab 1985 auch Fuß in der Videospielebranche. Später war Livingstone Mitglied im Verwaltungsrat von Eidos und hatte ab 2002 die Position des Creative Directors inne. Als SCi Entertainment Eidos 2005 aufgekaufte, verließ er die Firma, heuerte später aber wieder an. Heute bekleidet er die Stelle des Product Acquisition Director und arbeitete zuletzt an Titeln wie **Hitman: Blood Money**, **Tomb Raider: Anniversary** und **Battlestations: Midway** mit. ❑

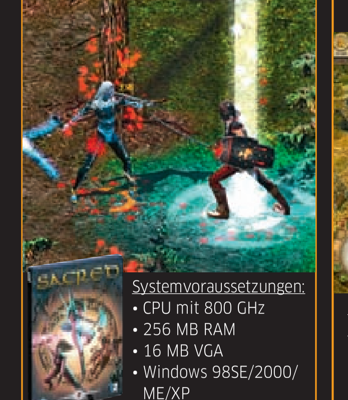


### THEMA
## Phänomen: Lara Croft

Von Mitte bis Ende der 90er-Jahre war Lara Croft, Heldin der **Tomb Raider**-Reihe, die bekannteste Figur aus einem Videospiel überhaupt. Ihre Popularität war dermaßen hoch, dass sie nicht nur die Titelblätter von Videospielmagazinen schmückte, sondern unter anderem auch Lifestyle-Hefte wie The Face, die Männerzeitschrift GQ oder die Bühne bei einer U2-Tournee zierte. Die enorme Anziehungskraft – so attestierte PC-Games-Mitarbeiter Andreas Lober – resultierte hauptsächlich aus der Tatsache, dass Lara Croft nicht ein Polygonpüppchen unter vielen ist, sondern Charakter besitzt. Die technische Qualität der Spiele führte ebenfalls dazu, dass die Archäologin zur Kultfigur avancierte. Mittlerweile hat Lara Croft zwar ein wenig von ihrem Status eingebüßt, zwei Kinofilme und die beiden jüngsten **Tomb Raider**-Spiele **Legend** und **Anniversary** brachten die digitale Dame aber wieder stärker ins Bewusstsein der Spieler. Heute verkörpert das britische Model Karima Adebibe Lara Croft. ❑



## Vollversion: Sacred



Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 800 GHz
- 256 MB RAM
- 16 MB VGA
- Windows 98SE/2000/ ME/XP

## Weltexklusiv-Demo: Anno 1701: Der Fluch des Drachen



Systemvoraus-setzungen:
- CPU mit 2,2 GHz
- 512 MB RAM
- 64 MB VGA
- Windows 2000/XP
- Hauptspiel erforderlich

## Video: Pro Evolution Soccer 2008 vs. FIFA 08

Das Duell der Fußball-Platzhirsche: Wer in diesem Jahr den Vergleich zwischen FIFA und PES gewinnt, erfahren Sie in unserem Test-Video.

### Vollversionen (Seite 1)
Sacred
Wolfenstein: Enemy Territory
Ashampoo Magical Optimizer v1.20

### Trial-Version (Seite 1)
Guild Wars: Streaming Client

### Demos (Seite 1)
Anno 1701: Der Fluch des Drachen (offizielle Version)*
Anno 1701: Der Fluch des Drachen (weltexklusive Version)*
Enemy Territory: Quake Wars

### Videos (Seite 2)
Age of Empires 3: The Asian Dynasties
Anno 1701: Der Fluch des Drachen
Codename: Panzers - Cold War
Company of Heroes: Opposing Fronts
Crysis: Powerstruggle-Tutorial
Empire Earth 3
Enemy Territory: Quake Wars
Hellgate: London
Heroes of Might and Magic 5: Tribes of the East
Pro Evolution Soccer 2008 vs. FIFA 08
Sacred 2: Fallen Angel (Einzelspieler)
Sacred 2: Fallen Angel (Mehrspieler)
Sega Rally
The Witcher

### Spiele-Trailer (Seite 2)
Everlight

### Mods & Maps (Seite 2)
Battlefield 2
- Battlefield Pirates 2
Counter-Strike Source
- Mappack
Doom 3
- Doom Chronicles
- In Hell Director's Cut
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Ayleiden-Ausrüstung
- Messerspitz-Schlund
- Mod Translator

### Tools (Seite 1)
Adobe Reader 8.0
Direct X 9.0c
Smartserver
VLC Player
Wallpapers
Winzip

Begleitmaterial Artikel Test
24-Zoll-TFTs
- Bilder Farbräume

### Tools (Seite 2)
Artikel-PDF: Battlefield Pirates 2
Artikel-PDF: Doom 3 Chronicles
Artikel-PDF: Mod des Monats
- Doom 3: In Hell - Director's Cut

### Bugfixes (Seite 2)
Civilization 4: Beyond the Sword v3.13 (int)
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs v1.1 (de)
Medal of Honor: Airborne v1.1 (int)
World in Conflict v1.001 (de)

*Hauptspiel erforderlich

PC Games 12/07

Vollversion: Sacred

DVD

Für alle Leser von Power Play

# PC Games
Wissen, was gespielt wird

DVD

www.pcgames.de

## VOLLVERSION SACRED
Legendäres Action-Rollenspiel:
- 6 Charakterklassen
- Riesige Fantasy-Spielwelt
- Über 100 Stunden Spielzeit

**+ SACRED 2 VORSCHAU-VIDEO**
Wir spielten denNachfolger zwei Tage lang!

## WELT-EXKLUSIV DEMO AUF HEFT-DVD
ANNO 1701 Der Fluch des Drachen
Stundenlanger Aufbau-Spaß: Drei Original-Missionen aus der Kampagne des Add-ons!

## DAZU NOCH IM HEFT:
Ausführlicher Test • Editor-Guide
Offizielle Demo • 6 Minuten Video

## ÜBER 50 SEITEN TESTS
- The Witcher (Beta-Test) • Timeshift
- Quake Wars: Enemy Territory
- Pro Evolution Soccer 08 • FIFA 08
- Sega Rally • Fußball Manager 08
- Team Fortress 2 • Add-ons zu Age of Empires 3, Heroes of Might

12/07 | € 5,30

4 191278 205306 12

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

16 usk

# CRYSIS
TEST 8 Seiten + Video: Wie schlau sind die Gegner? Was taugt der Nanosuit? Wie revolutionär ist die Grafik? Und wieviel Spielzeit gibt's fürs Geld? ab Seite 56

# HELLGATE LONDON
TEST Klartext: Funktioniert Diablo auch in 3D? 80 Stunden gespielt, 10 Minuten Video! ab Seite 82

# OPERATION FLASHPOINT 2
Realistisch, dramatisch, gigantisch: PC Games enthüllt Grafik, Physikeffekte, Gegner-KI. ab Seite 22

## SCHRITT FÜR SCHRITT

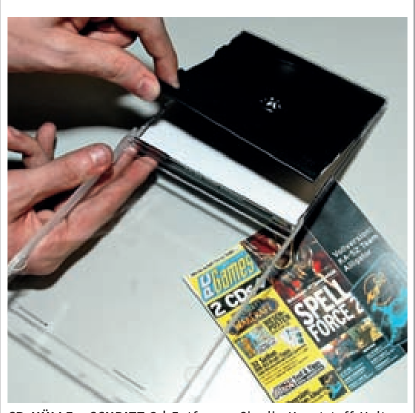
**Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.**



**DVD-HÜLLE** | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



**CD-HÜLLE** | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



**CD-HÜLLE – SCHRITT 2** | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!







PC Games 12/07

### Vollversionen:
- Ashampoo Magical Optimizer v1.20
- Sacred
- Wolfenstein: Enemy Territory

### Demos
- Anno 1701: Der Fluch des Drachen (offizielle Version)*
- Anno 1701: Der Fluch des Drachen (weltexklusive Version)*
- Enemy Territory: Quake Wars

### Video-Highlights
- Crysis: Powerstruggle-Tutorial
- Hellgate: London
- Pro Evolution Soccer 2008 vs. FIFA 08
- The Witcher

- und vieles mehr

*Hauptspiel erforderlich

## UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 12/07

☐ PC Games DVD

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation**
**Dr.-Mack-Str. 77**
**90762 Fürth**

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

# Im nächsten Heft

❑ Vorschau

## Drakensang



Wir widmen uns der deutschen Rollenspiel-Hoffnung in einer ausführlichen Vorschau und sind gespannt, welche packenden Abenteuer Aventurien für uns im Gepäck hat.

❑ **TEST**

**Call of Duty 4 |** Die Pflicht ruft – wir stürzen uns in die prächtigen Gefechte.

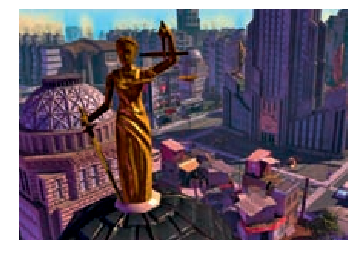


❑ **TEST**

**Richard Garriot's Tabula Rasa |** Der ehrgeizige Mix aus Rollenspiel und Shooter.

❑ **TEST**

**Sim City Societies |** Nutzt EA die Gelegenheit, das Aufbau-Genre neu zu definieren?



❑ **TEST**

**Need for Speed: Pro Street |** Versöhnt die Raserei im elften Gang ihre Fans?



## PC Games 01/08 erscheint am 28. November!

Vorab-Infos ab 26. November auf www.pcgames.de

### LESEN SIE AUSSERDEM



**PC Games Hardware**
Showdown in der CPU-Königsklasse: die neuen Vierkernprozessoren von Intel und AMD im Vergleichstest.



**SFT**
Großes Handy-Special: das richtige Telefon und der passende Tarif für jeden Anspruch. Außerdem im Test: der iPod Touch.






COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

| | |
|---|---|
| Verlag | Computec Media AG<br>Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth<br>Telefon: +49 911 2872-100<br>Telefax: +49 911 2872-200<br>redaktion@pcgames.de<br>www.pcgames.de |
| Vorstand | Johannes Sevket Gözalan<br>Niels Herrmann |
| Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) | Petra Fröhlich (pf),<br>verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.<br>Adresse siehe Verlagsanschrift |
| Chef vom Dienst | Stefan Weiß (sw) |
| Leitender Redakteur | Christian Burtchen (bur) |
| Redaktion (Print) | Robert Horn (rh), Felix Schütz (fs), Ansgar Steidle (as), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw) |
| Redaktion (Videos) | Felix Helm, Dominik Schmitt |
| Mitarbeiter dieser Ausgabe | Diana Kulow (dk), Oliver Pusse (Hardware), Christian Schlütter (chs) |
| Redaktionsassistenz | Katharina Brochier |
| Trainees | Benjamin Kratsch (bk), Alexander Kuhn (ak), Thomas Wilke (twi) |
| Redaktion Hardware | Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt |
| Chefreporter | Christoph Holowaty |
| Textchefs/Lektorat | Wilfried Barbknecht, Claudia Brose |
| US-Korrespondent | Roland Austinat |
| Mods und Maps | Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb) |
| Layout | Marco Leibetseder (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide, |
| Bildredaktion | Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff |
| Titelgestaltung | Marco Leibetseder |
| Disc Divsion | Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen |
| Commercial Director | Hans Ippisch |
| Vertriebskoordination | Sabine Eckl-Thurl |
| Marketing | Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag |
| Produktionsleitung | Ralf Kutzer |
| | www.pcgames.de<br>Computec Internet Agency GmbH |
| Leitender Redakteur | Ahmet Iscitürk |
| Redaktion | Sebastian Thöing (st) |
| Freie Mitarbeiter | Andreas Mesmer, Peter Hantsche, Frank Moers, Christian Schlütter |
| Projektleitung & Konzeption | Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling, Stefan Ziegler |
| Programmierung | Marc Polatschek, Rene Giering, Alex Holtmann, Aykut Arik |
| Webdesign | Tony von Biedenfeld |
| Anzeigen | CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth |
| Anzeigenleitung | Thomas Knopp, verantwortlich für den Anzeigenteil.<br>Adresse siehe Verlagsanschrift |
| Anzeigenberatung | |
| Rene Behme | Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de |
| Michael Mensah | Tel. +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de |
| Brigitta Asmus | Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de |
| Wolfgang Menne | Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de |
| Ronny Münstermann | Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de |
| Silke Pietschel | Tel. +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de |
| Katja Thiem | Tel. +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de |
| Ina Willax | Tel. +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de |
| Judith Gratias | Tel. +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de |
| Gregor Hansen | Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de |
| Anzeigendisposition | Judith Linder; judith.linder@computec.de |
| Anzeigenberatung Online | InteractiveMedia CCSP GmbH<br>T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt<br>Tel. +49 (6151) / 5002-100<br>Fax +49 (6151) / 5002-101<br>Mail info@interactivemedia.net |
| Datenübertragung | via E-Mail: anzeigen@computec.de<br>Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006 |
|  | PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.<br>Ermittelte Reichweite: 1,15 Mio. Leser |

Auf den Seiten 184 bis 188 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „The Witcher". Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

**Abonnement**
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

**ISSN/Vertriebskennzeichen**
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen







Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii-PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

THE WITCHER®
WWW.THEWITCHER.COM

# Lassen Sie sich in das Mittelalter Europas entführen!

Entwickler CD Projekt hat sich bei der Gestaltung der Spielwelt an der historischen Vorlage des mittelalterlichen Europas orientiert. Wunderhübsche Fachwerkhäuser, imposante Burgen und typische Festungsanlagen lassen Sie in die Vergangenheit abtauchen. Selbst der Aufbau der Städte und die Zusammensetzung der Bevölkerung stimmt mit dem Vorbild überein. Verwahrloste Menschen, Schlamm und Elend beherrschen das Bild der armen Bezirke, während Herrschaftshäuser, reiche Händler und adelige Damen die Innenstadt kennzeichnen.



*Vielfältig* Geralt trifft nicht nur auf Monster aller Art, sondern tritt auch gegen menschliche Gegner an.

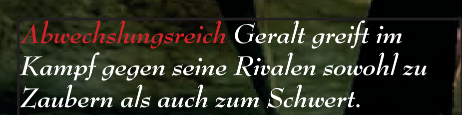
*Taktik* Je nach Beschaffenheit der Kontrahenten stehen Ihnen diverse Kampfstile zur Verfügung, die es weise zu wählen gilt.






*Beeindruckend* Aus der Schulteransicht erscheinen Monster besonders imposant. Zudem wirkt das Spiel noch intensiver.

*Stimmungsvoll* Die Schauplätze in The Witcher erscheinen je nach Tageszeit unterschiedlich atmosphärisch.



*Abwechslungsreich* Geralt greift im Kampf gegen seine Rivalen sowohl zu Zaubern als auch zum Schwert.





# Hexer: die Van Helsings des Mittelalters!

In The Witcher schlüpfen Sie in die Haut von Geralt, dem mächtigsten von fünf noch lebenden Hexern. Solange die Bezahlung stimmt, ziehen Sie als professioneller Monsterjäger durch die Lande und töten Bestien und Unholde – ohne sich um deren Hintergrund zu scheren. Sie sind eben kein barmherziger Samariter, dessen Handeln vom Streben nach Gutem bestimmt ist, sondern ein Söldner, der stets auf der Suche nach Profit und dem eigenen Wohl ist. Das unterscheidet The Witcher von anderen Rollenspielen!

THE WITCHER®

WWW.THEWITCHER.COM

# Entscheiden Sie nicht leichtfertig – Sie bereuen es sonst bitter!

In Rollenspielen gilt es immer wieder, in bestimmten Situationen entschlossen zu handeln. Meist bekommen Sie direkt die Quittung für Ihre Maßnahmen: Charaktere sprechen nicht mehr mit Ihnen, Aufgaben sind unlösbar oder es warten Strafen und Sanktionen auf Sie. The Witcher beschreitet andere Wege. Eine getroffene Entscheidung wirkt sich erst mehrere Spielstunden später aus, sodass Sie nicht durch einfaches Speichern und Laden ausprobieren können, welche Konsequenz Ihnen besser gefällt. Ein getroffener Entschluss beeinflusst den Verlauf der Geschichte und das Schicksal Geralts nachhaltig – Sie müssen dazu stehen. Behalten Sie also die möglichen Folgen Ihrer Taten im Hinterkopf – leichtfertige Zeitgenossen bekommen schnell eine Menge Probleme.



*Mächtig Etwa 250 Fähigkeiten stehen Ihnen im Charakterbildschirm zur Verfügung, darunter auch viele Zauber.*



*Blutig The Witcher spricht das erwachsene Publikum an – da geht es manchmal ganz schön hart zur Sache.*

*Unbarmherzig Geralt kennt im Kampf gegen die Höllenkreaturen keine Gnade.*

*Weitere Informationen finden Sie im Impressum auf Seite 183*




# Eine neue Generation von Fantasy-Welt erwartet Sie!

Vergessen Sie alles, was Sie aus anderen Rollenspielen kennen: The Witcher wirft die typischen Klischees über Bord. Hier gibt es nicht nur Schwarz und Weiß, keine rechtschaffenen Elfen, grimmigen Zwerge und strahlenden Paladine. Die Welt – die auf den Büchern von Andrzej Sapkowski basiert – ist gekennzeichnet durch Elend, Korruption, Verrat, Lüge und Profitgier. Stadtwachen sehen bei passendem Schmiergeld von Strafen ab, Dorfbewohner schmuggeln Waffen, böse Elfen planen Attentate. Seien Sie also auf der Hut, wem Sie Vertrauen schenken, denn jeder vermeintliche Freund könnte Ihnen in der nächsten Sekunde in den Rücken fallen, jeder Feind in Wahrheit ein heimlicher Verbündeter sein. Das macht Ihre Reise undurchsichtig und spannend zugleich.

*Zwielichtig Sie wissen nie genau, was Ihr Gegenüber im Schilde führt. Erst im Verlauf der Geschichte zeigen Charaktere ihr wahres Gesicht.*

*Hübsch Entwickler CD Projekt holt aus der Aurora-Engine aus dem Hause BioWare alles heraus und zaubert eine wunderhübsche Welt.*



CDPROJEKT RED

THE WITCHER®

ATARI